IBM PC AMIGA ATARI C64

GURU

95/3

A szórakoztató informatikai magazin

Amiga

Dragonstone

Pinball Illusions

Robinson Requiem



Subwar 2050

IBM PC

Voyeur

BC Racers

Fighter Wing



Dark Legions



248 Ft

A GURU legyen veletek!

Intro

Sziasztok!

A természet ébredését nem igazán követi a számítógép-piac fejlődése (legalább is ami a Commodore-t illeti). Még mindig néma csönd honol az új Amiga körül, pedig már épp itt lenne az ideje valami újnak. Persze a PC-s piac épp az ellenkezőjét mutatja, hódítanak a jobbnál jobb hangkártyák, lassan már itthon is kaphatók lesznek a VR sisakok, hogy a procikról már ne is beszéljünk. Úgy gondoljuk, hogy a GURU azért még mindig inkább az Amigás olvasókhoz szól, ők teszik ki az olvasóközönség nagyobb részét, így nem is akarunk nagyon változtatni a lap szerkezetén a közeljövőben. Valószínűleg észrevettétek, hogy egy kicsit megváltozott a lap minősége, szerencsére sikerült beszüntetni az áldatlan állapotokat.

Új lehetőség a GURU vásárlóinak, hogy a PC GURU-hoz hasonlóan ajándékszelvényeket találhattok a lapban, melyekkel nagyon sokfajta terméket vásárolhattok olcsóbban. Az ajándékoldalt szeretnénk minden hónapban megjelentetni, reméljük a cégek is partnereink lesznek ebben. Ha sikerül, akkor Amigás kiegészítőkre is kaptok majd kedvezményeket a jövő hónaptól kezdve.

Egyébként folyik a nyári tábor előkészítése, reméljük legalább olyan jó lesz mint tavaly. Már több táborhelyet is találtunk, főleg az árak (azok a jó kis árak) fogják eldönteni, hogy hova is megyünk. Az biztos, hogy strand, meleg, jókedv és persze számítógép lesz.

No, haladjunk tovább ebben a hónapben is, jöjjön a GURU Time!

GURU Team



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni! A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!

1399 Budapest, Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is. Egy évre 2178 Ft, félévre 1089 Ft!!! Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék


Alien Breed 3D

Újdonságok

Játékismertetők 4
PD zóna 55
CD-ROM News 75
Komoly hírek 76


Robinson's Requiem

Játék teszt

Dragonstone 6
Robinson's Requiem 8
Subwar 2050 12
Shareware játékok 14
Hannibal 16
Voyeur 18
Fighter Wing 19
BC Racers 22
Armoured Fist 24
Colonial Conquest 2 28
3D Interior Designer 34
Pinball Illusions 36
Dark Legions 37


Armoured Fist

Programozás

Amos 48
Rendszerbarát 51
Programozástechnika 56
Assembly rovat 69
Backup 49


PPaint 6.1

Grafika és egyebek

PPaint 6.1 60
Ray-Tracing rovat 72

Állandó rovatok


Demologia

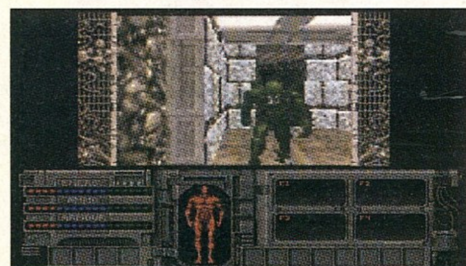
RÚNA 43
Levelezés 46
Zenemánia 49
PC ABC 52
Apróhirdetés 53
Filvilág 62
Atari rovat 66
PC hírek 74
Külvilág 78
Demologia 80
Toplista 82


Zephyr / US Gold

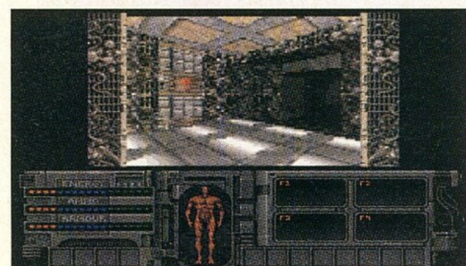
A GURU postacíme: 1399 Budapest, Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Marinov Gábor, László József, Tóth János
Munkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Megjelenik havonta, ára 248 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 6 szám: 1089 Ft, 12 szám: 2178 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER Rt, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt.
Nyomdai munkálatok:Gutemberg Nyomda Budapest

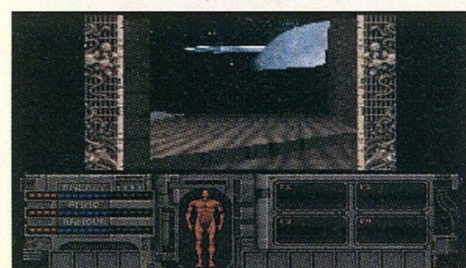
Alien Breed 3D

A nemrégiben eljuttatott tripla alpha biztonsági kóddal ellátott kizárólag illetékes személyeknek szánt belső ügyirat, melyet a Team 17 adott postára arról tájékoztatott minket, hogy az Azarin 2E-ben folytatott biológiai és genetikai kutatások meghozták a kívánt eredményt, a kutatóknak végre sikerült mesterséges teremtményeket létrehozniuk. Több kísérleti teremtményfajtát hoztak létre a kísérletek végső céljának megfelelően természetesen. Sajnos egy váratlan biztonsági hiba miatt az összes teremtmény elszabadult, így most igencsak veszélyes a laboratórium, és sajnos már az egész bolygó környékére menni...









Mint már bizonyára kitaláltátok, nekünk pedig oda kell mennünk, feltéve persze ha játszani akarunk az új Alien Breed folytatással. A közölt képekből rögtön kitűnik, hogy miért is 3D a játék. A készítők valami Doom stílust próbáltak meg beleerőszakolni az Amigába, reméljük sikerült a dolog. Egyébként sajnos csak az AGA-s gépekkel rendelkezők (még persze a CD[32] tulajok) fogják élvezni a játékot május környékén. Nagyon kíváncsiak vagyunk rá, hogy mennyire sikerült kihasználni az Amiga lehetőségeit a játékban, szerintünk vannak még tartalékok a gépben. Természetesen egymás ellen is játszhatunk a készülődő játékban, így talán még élvezetesebb lesz a téma. Azt persze nem ígéri a cég, hogy megközelíti a játék a Doom hangulatát, de úgy hiszem, ezt nem is várjuk el tőle.

Final Over

A hangzatos név egy kriket programot takar, mellyel nem igazán szoktunk találkozni a sportprogramok palettáján. A játék elsősorban a játszhatóságra helyezi a hangsúlyt és ezt el is hisszük, hiszen a Team 17 nem szokott rossz csemegékkel megörvendeztetni minket. Az alkotók igyekeztek alaposan kidolgozni a legkisebb részletet is mellyel a valós játékban találkoznánk, így nem csoda, hogy a játszhatóság mellett az életszerűség is megtalálható lesz a játékban. A grafikára sem lehet majd panaszunk, hiszen remekül néznek ki az apró kis emberkék. Több fajta játékmód és persze a szokásos egymás elleni játékmód is megtalálható a game-ban. Csapatainkat szabadon válogathatjuk meg, tetszőleges összeállítással szerepelhetünk a ligában. Élethű hanghatásokat és effekteket hallhatunk játék közben.



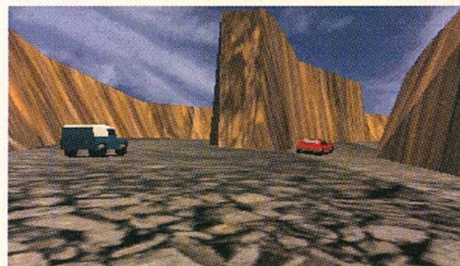




Sajnos ez a játék is csak az AGA támogatású gépeken lesz játszható, hát igen, sajnos már nagyon kevesen dolgoznak az összes típusú Amigára.

Rollcage





Egy autóverseny programmal kedveskedik nemsokára a vezetés szerelmeseinek a Team 17. A Rollcage a maga nemében egyedülálló lesz a texture-mapped grafikájával. Nagyon sok nehézségi szint, változatos pályák, rengeteg ellenség és persze e mellé egy igazán kíváló grafika. Úgy hiszem ennél több nem kell előzetesként a programról.

Pyrotechnika

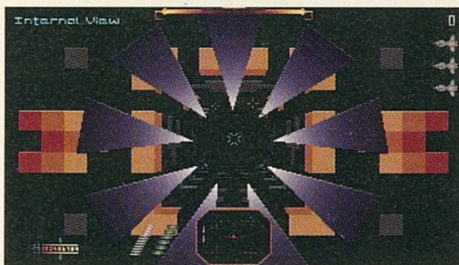




Nem múlhat el egy hónap sem Psygnosis újdonság nélkül, így itt van nekünk a Pyrotechnika, melyet április közepére ígér a cég. 2112-t írunk a játék kezdetekor, mikor is az interplanetáris fejlesztés felderítő kapszulái egy régen kihalt civilizáció nyomaira bukkannak egy idegen égitesten. A Terran Hardlight Corporation szerzi meg a részletesebb felderítés és persze az esetleges gazdasági hasznosítás jogát. Nincs is már sok probléma a témában, csak egy dolog zavarja meg a további lépéseket, mégpedig az, hogy feltűnnek a rendszerben az Adherent elnevezésű idegen cyborg-ok, melyek egy "kissé" megnehezítik a mamutcég munkáját. Nekünk, mint az egyetlen elérhető remek pilótának kell felvennünk a harcot a védőkkel és persze mindezek közben különböző mentési és szöktetési feladatokat végrehajtanunk. Nagyon gyors Gouraud árnyékolási technikát és igazi 3D-s mozgásokat és tér viszonyokat ígérnek a készítők, reméljük, hogy be is fogják tartani a rengeteg ígéretet. Egyébiránt lehetőségünk lesz egymás ellen játszani a játékban, miközben hallgatjuk a CD-n található techno zenét.







Super Karts

A Virgin hamarosan megjelenteti a Super Karts programot, mely valami újat próbál meg becsempészni az autós játékok korántsem gyenge mezőnyébe. Az alkotóknak az volt az elképzelése, hogy a Formula Grand Prix remekül kidolgozott szimulációját egyesítik a Ridge Racer varázslatos sebességével, valamint a Micro Machines fun világával. Hogy ez mennyire sikerült nekik, azt hamarosan megtekinthetjük. Szerintem azért ne tápláljon senki hiú reményeket a programmal szemben, hisz inkább a fun tényező győzedelmeskedett a program elkészítése közben. Ennek ellenére nem lesz rossz játék a Super Karts. Technikájában egy RT3D névre hallgató 3D-s rendszerre épül a game, ennek segítségével kalandozhatunk a versenyzők korántsem könnyű világában. Különböző dolgokat gyűjtögethetünk a pályákon, melyek vagy segítik, vagy hátráltatják az előrehaladásunkat . Ellenfeleink is akadnak majd szép számmal, de hát ez a versenyek hátulütője, hogy nem egyedül vagyunk a pályán. Reméljük sikeres lesz a játék, ha már a Virgin is hozzáadta a nevét.





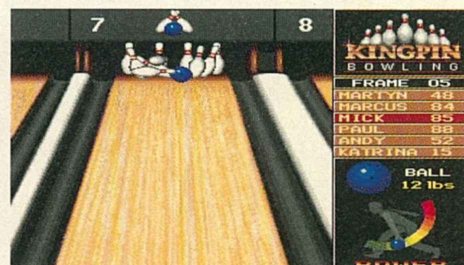




King Pin

Írtunk már a készülődő remek Team 17 játékról azonban úgy gondoltuk az áprilisi megjelenés elött egy kicsit felelevenítjük az emlékezeteteket bowling ügyben.

Bear™



DRAGONSTONE

Mászkálós kalandjáték kicsiknek és nagyoknak. Láttunk már klasszisokkal jobbat de rosszabbat is. Némi nyelvtudás -angol, német vagy francia- szükségeltetik.

Hardware igény:
CD[32]

78%

CORE

CD[32]

DRAGONSTONE

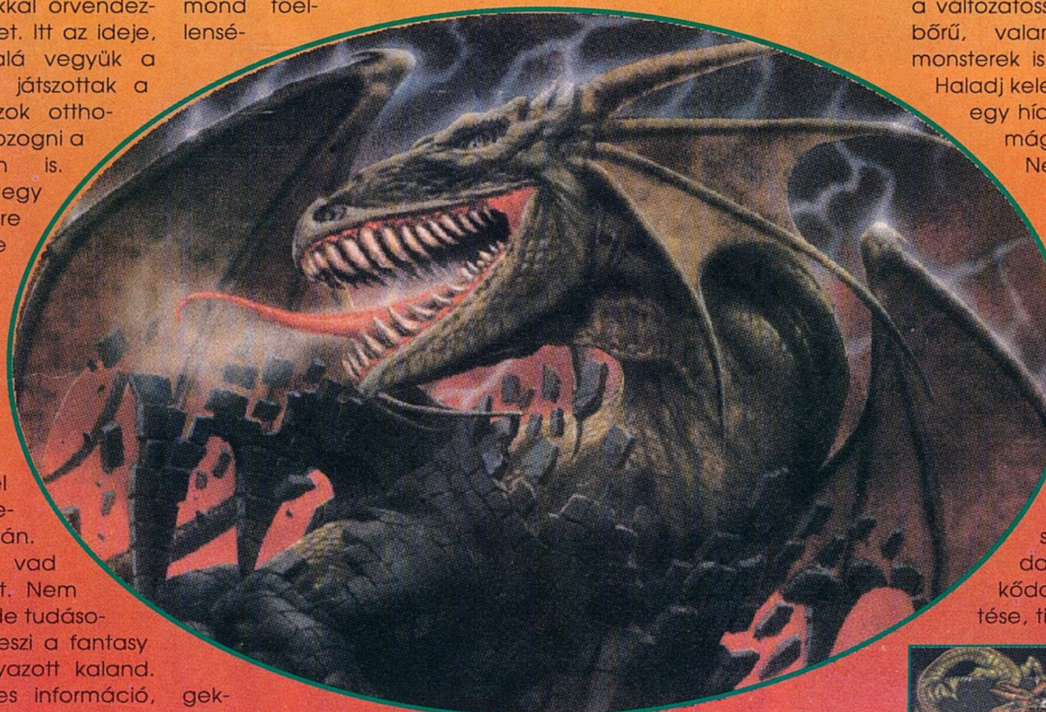
A Core Design újabb mászkálós, fantasy játékkal örvendeztetett meg minket. Itt az ideje, hogy nagyító alá vegyük a programot. Akik játszottak a Darkmere-rel, azok otthonosan fognak mozogni a Dragonstone-ban is. Sajnos ez a stuff egy kicsit gyengébbre sikeredett, de azért megérdemel néhány oldalt.

A sztori kezdetén mindössze annyit tudsz, hogy Agon gonosz seregeivel kell megküzdened a hét pályán. Utad ismeretlen, vad tájakon át vezet. Nem csupán erődet, de tudásodat is próbára teszi a fantasy környezetbe ágyazott kaland. Nem túl bőséges információ, de jogos a szűkszavúság. Felesleges megaméretű háttértörténetet kidolgozni egy ilyen játék számára, jobb is lesz ha én is rátérek a lényegre...

A JÁTÉK KEZELÉSE

Az első screen legnagyobb részét maga a játéktér foglalja el. Jobb oldalon, a sárkány feje felett látható életeid száma, alatta a kardod csapásának az ereje (maximális feltöltésnél varázslat!), életenergiád (szép orcád a sérülésektől koponyává alakul). Nagyobb, úgymond főellenségeknél megjelenik az ő energiájuk is, hogy tudd, mennyi csapás után lehelik ki lelküket. A második screen nyújt lehetőséget beszélgetés kezdeményezésére (TALK), a tárgyak használatára (USE) és vizsgálódásra (EXAMINE). Másra nem is lesz gondod, mert a tárgyfelvétel automatikus. Ezen a képernyőn találod még az aranyaid számát, kardod és mágiád erejét. Természetesen minél magasabb a százalék értéke, annál hatékonyabban ölsz. Itt jegyezném meg, hogy dicsérendő az a törekvése az alkotóknak, hogy ne pusztán arra menjen ki a móka, hogy boldog-boldogtalan holtan nyúljon el a nyomodban...

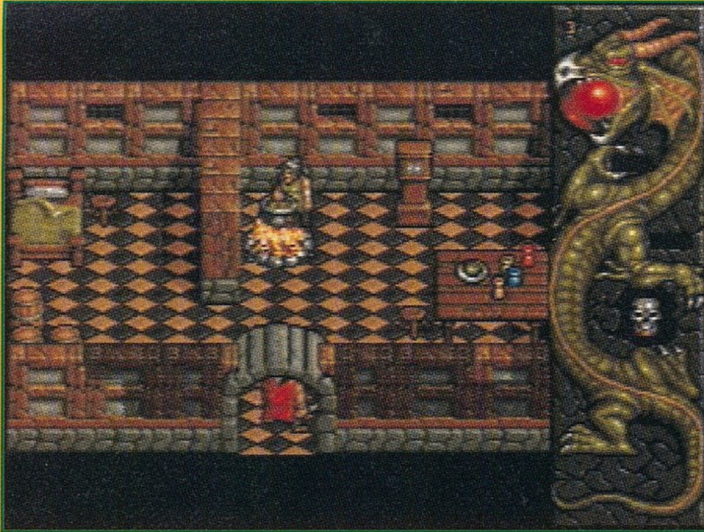
Lássuk akkor a sztorit, kezdődhet a game...



Utunk egy zord és barátságtalan erdőn át vezet, hogy merre tovább, azt még csak a levelek suttogják a szélben. Mi egyelőre tudatlanul indulunk el az ismeretlen tájon. Hamarosan goblinok(?) próbálnak feltartóztatni bennünket, kevés sikerrel. Északon egy barátságos, magányos kunyhó áll. Bent az anyó éppen kotyvaszt valamit, de sajnos hiányzik az utolsó növény a koktéljához. (Vajon miért kezdett hozzá, ha nem volt meg az összes hozzávaló?) Nem kívánhatjuk, hogy egy ilyen idős hölgy kószáljon ebben a veszélyes rengetegben, máris indulunk tehát herbát keresni. Termeszetesen úgy, ahogy azt kell; vízközelben meg minden. Az édes illatú kis növény leszállítása után a néne egy tál levessel és egy scrollal ajándékoz meg bennünket. Nosza, irány a mágikus kőkör, ahol a scrollt használva átteleportálhatunk a következő pályarészre. Egy újabb erdő, ahol a változatosság kedvéért zöldbőrű, valamivel brutálisabb monsterek is megcsapkodnak. Haladj kelet felé! Hamarosan egy hídhoz érsz, ahol egy mágus állja utadat. Nem érdemes megcsapkodni, mert egyrészt nagyobb adományt kér az áthaladásért, másrészt bosszúálló fellege kisebb vihart kavar a fejed felett. Nem marad más hátra, mint hogy fizetsz. Kisebb logikai feladatok után (hiányzó kődarab helyére illesztése, titkos átjáró megtalálása) egy romos hídhoz érkezel. A fadarab megoldja gondjaidat (már ha sikerült megtalálni). Ne örülj korán, még ezzel nincs vége az első pályának, mert Spydra, a pókasszony vár rád...







Byghanden falujában gonosz barbárok tartják rettegésben a lakosokat, hamarosan fény derül a titokra is, mármint hogy miért vagyunk mi egyáltalán itt...

A közeli vízparton egyelőre nem sokat tehetsz, keresd meg inkább a kocsmát (északi irányban)! Jó kis serfőzdéjük van, annyi szent. Mindössze hat korsótól (1 gold/db) K.O. leszel! Beszélgess egy kicsit a kocsmárossal, majd a sarokban álló Heddyvel. A kocsmáros óva int a barbároktól és nagy igazság rejlik szavaiban, mert a közeli tisztáson megtalálod a haldokló Heddyt. Még neked adja annak a háznak a kulcsát, melyből a titkos ajtó nyílik. Hogy honnan azt már nem sikerül elrebegnie... A testet átkutatva megtalálhatod Heddy ezüst sörnyitóját. Erre a későbbiekben még szükséged lesz! Innen nyugatra egy kunyhóban megtalálod a favágót. Szegény Lars elég rossz bőrben van, kézenfekvő, hogy az anyóka levesére van szüksége. Hálásan fogadja ajándékodat és rögtön mély, gyógyulást hozó álomba merül. A falu kereskedője is kinyitott eközben, s ha rossz bőrben vagy, nem árt venni egy friss kenyeret vagy egy sült csirkét. Vedd meg a vödröt is (20 arany), majd menj vissza a favágó házához! Haladj észak felé, míg meg nem találod a falu legidősebb emberét, aki elmeséli végre, hogy mit keresünk mi itt egyáltalán. Megható történet és a megoldás pont ránk vár! Innen nyugatra a falubéli kovács, Uvavoo kicsit feltúrbózza kardodat és megfoltozza az ibriket is, amit a vízparton megtölthetsz. Ezután keresd meg a zárt ajtajú házat, nyisd ki a Heddy-től kapott kulccsal. A kandallóban oltsd el a tüzet. Nini, a titkos átjáró. Az elfeledett utat követve eljutsz egy házhoz. Adj bizonyságot, majd lépj be! A scroolodra új varázsszöveg kerül, amivel átkelhetsz a folyón, de





előtte feltétlenül töltsd meg a vedret! A folyó túlsó partján Nina lakik, akinek ellopták a receptkönyvét. Mivel szerény memóriaméreteket tudhat magáénak, kénytelen leszel megkeresni. Kutass a zaklatott lelkivilágú lány után, mert ő tudja ki a tolvaj! Kiderül, hogy a neve Amber. Az ikertestvére (Sable) szokott ilyet csinálni (mármint hogy ellop tárgyakat, majd eladja Agon-nak). A kedves tesó ráadásul mindent Amberre ken. Itt is el kell némi segítség! Kapunk egy levelet, amit Olafhoz kell eljuttatni (tudod, a falu öregje ott fent északon), s ha ez sikerült, hozhatjuk vissza a választ. Érdekes módon időközben előkerül a receptkönyv is... (Talán kicsit érdemes megvizsgálni a könyvet: ork bőr és arany díszítés, szép kis darab, kár hogy a tartalmából egy kukkot sem értünk!) Nos ennek semmi hasznát sem vesszük, jobb lesz visszavinni Ninának. Rögtön felajánl nekünk megvásárlásra néhány potiont (resurrection (+1 élet), herbal drink (gyógyít), poison (méreg), psy potion (+mental energy)). A mérgen kívül mind azonnal fogyasztandó! A méreggel irány a kocsma pincéje, ahol a sörfőzdébe lehet önteni a gyilkos italt. A hatás nem marad el, s bár a kocsmáros nem túl boldog, mégis vígasztalja, hogy megtoroltuk kedves barátja halálát. Érdemes ismét megkeresni Olaf mestert. Újabb mese következik; merthogy meg vagyon írva, hogy egy napon eljön az a valaki, aki legyőzi Ataruk hordáit és békét hoz e földre... Nos ez még kicsit odébb van, de túl vagyunk a második pályán.

Ne kívánjátok, hogy kivesézzem és izekre szedjem ezt a programot, bemelegítésnek ennyi elég. A "logikai" feladatok nem túl bonyolultak, a monsterek püfölése sok türelmet és kitartást igényel. A grafika kis jóindulattal jó átlagos. A hangulat engem nem ragadott magával, de ez nem zárja ki, hogy a Dragonstone felébressze benned a kalandvágy tüzét! Sok sikert bátor kalandor, hozz békét e földre!

Lily



ROBINSON"S REQUIEM

3D grafikával megáldott kalandjáték egy kozmikus fegyenctelepen a Silmarils-tól megszokott eredeti ötletekkel.

Hardware igény:
AMIGA 1200, 4000

97%

SILMARILS

AMIGA DISK

ROBINSON'S REQUIEM

Ugye mindenki ismeri Daniel Defoe Robinsonját, vagy mondjuk Jules Verne Smith professzorát a Rejtelmes Szigetben?

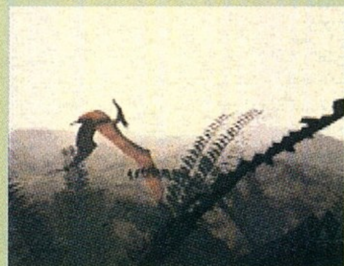


Akinek tetszenek ezek és hasonló történetek, biztosan eljátszott már a gondolattal, amint hajótörést szenvedve egy idegen helyre kerül, ami távol áll a civilizációtól és nyüzsög a rejtélyektől. Oda ahova ember még nemigen tette lábát. Egy ilyen helyen léted csak azon múlik, hogy tudásodat és tapasztalataidat mennyire körültekintően és bölcsen alkalmazod ott, ahol minden lényt a természet alapvető törvénye, az egyén túlélésének célja vezérel.

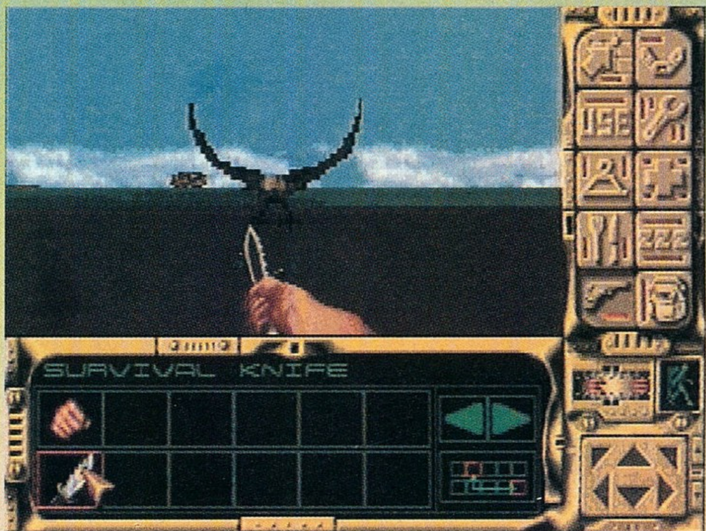
Ha már végleg feladtad annak lehetőségét, hogy átéld Robinson kalandjait, mert soha nem süllyedt el a hajó amivel utaztál, vagy ha mégis hát hamar kimentettek, akkor készülj fel a nem mindennapi veszedelmeket rejtő és feledhetetlen élményt nyújtó kalandra a Silmarils tálalásában.

Történetünk a jövőbe vezet. Egy olyan technikai jövőbe, amely felé talán a jelenlegi civilizációnk is halad. Űrhajónk fedélzetén egy rejtélyes bolygó felé haladtunk a kormány megbízásából. A küldetés fontossága és különleges mivolta miatt esett ránk a választás. A röppálya utolsó szakaszában beállt rendellenesség miatt a hajó tehetetlenül sodródott be a bolygó légkörébe. A katapultálást és a hajó elvesztését már nem lehetett elkerülni. Itt még nem is sejtjük, hogy milyen könnyen sétáltunk bele egy csapdába, amelyből kijutni még senkinek sem sikerült. Üdvözlet a 'nyári táborban'! Megérkeztél a kozmikus Alcatraz tágas cellájába...

A játék 3D megjelenítéssel oldja meg beilleszkedésünket egy idegen bolygó világába. A szabad mozgás a vektoros domborzaton, a rajzolt növények között szinte életre keltik ezt az ismeretlen világot.



Tulajdonképpen maga a játékmenet leginkább a kalandjátékok műfajában megszokotthoz hasonlítható. Mindemellett a valós idejű harc és a játékos karakterének fizikai gondozása leginkább a szerepjátékokban megszokott játékstílust igényli. Karakterünk érző hús vér ember, akinek táplálkozási és pihenési igényei mellett egészségügyi gondjait is meg kell oldja ahhoz, hogy szervezetének teljesítőképességét a túléléséhez szükséges mértékben megőrizze. Ahhoz, hogy maximálisan beleélhessük magunkat karakterünk fizikai mivoltába, pontos képet kapunk testhőmérsékletéről, fáradtságának mértékéről, szervezetének vérbőségéről, vérnyomásáról, sebeinek állapotáról. Megtapasztalhatjuk szédülését, kezének remegését, vagy eszméletvesztését. A hozzánk hasonló sorsúak komoly változáson estek át ittlétünk alatt. Igazán senkiben sem bízhatunk. Vérszomjas ragadozók és primitív ter-



mészeti népek lakják a hegyeket, völgyeket és barlangokat. Az evolúció itt más úton halad. A földön rég kihalt állatok üvöltésébe még néhány nap után is beleborzadunk.

Ahhoz, hogy meg tudjuk oldani azokat a feladatokat, melyek eredménye végül szabadulásunkhoz vezethet, eszközökre van szükségünk. Itt kap szerepet bizonyos fokig természettudományi ismeretünk ahhoz, hogy a természet adta anyagokból fegyvereket készíthessünk, megoldjuk élelmezésünket, megóvjuk magunkat az időjárás viszontagságaitól. Szinte valamennyi éghajlati viszony megtalálható a tropikustól a mérsékelten keresztül a sivatagi hőségig. Barlangok mélyét kutatva félelmetes teremtmények állják utunkat. Az ellenséges természeti népek mellett barátokat is szerezhetünk.

Emberünk megérkezésekor ruháján kívül egyetlen dologgal rendelkezik, egy Sesame nevű biodetektoros személyi számítógéppel. Ennek az eszköznek és karakterünknek a következő cselekvési lehetőségei vannak, melyeket a képernyő jobb oldaláról vagy a funkció billentyűkkel érhetünk el.

Térkép
A terep felülnézeti magasságok szerint színezett képe, amit a Sesame radarja állít elő. Más aktív Sesame-ok helyzetét is megjeleníti.
Sesame
A számítógép fő panelje, amin EKG képünk, a test és környezeti hőmérséklet, piros csíkkal szervezetünk vérkészlete, kék csíkkal folyadék tartalma látható. Emellett egy óra, amin ébresztési időpontot is beállíthatunk.
Itt kapott helyett a játékállás töltése és mentése is.
Use
Tárgyak, eszközök használata.
Szerelés
Az egyik legérdekesebb pont. Itt a nálunk levő tárgyak összeépítéséből új eszközöket hozhatunk létre.
Ruhatár
Emberünk öltöztetését végezhetjük itt. (Barbie-t kedvelők előnyben)
Eü.
Testünk külső és röntgen képét



tekinthetjük meg. Az egészségügyi beavatkozások a külső képen végezhetőek el. (Injekció, kötözés, amputálás...) A röntgen kép a kívülről nem látható törések, mérgezések ill. fertőzések mértékéről ad információt.
Étkezés
Az ehetőnek tűnő képződményeket itt tüntethetjük el gyomrunk sötét bugyrába.
Alvás
Vigyázzunk mert emberünket nem ébreszthetjük fel, hiszen az mi magunk vagyunk, és ha ő alszik, akkor mi alszunk.
Fegyver
Mivel célszerű a numerikus billentyűzetről irányítani emberünket, könnyen harcolhatunk, ha a pointert egy fegyver képére állítjuk, és a SHIFT billentyűvel használjuk akár menet közben is.
Hátizsák
A tárgyak súlyáról ad felvilágosítást, ill. itt szabadulhatunk meg a súlyfölöslegtől. Vigyázzunk, mert újra felvenni nem lehet amit eldobunk.

A játékban nem csak gyalogolni, hanem futni és kúszni is tudunk. Ezeket a SHIFT, ill. a CTRL billentyűk lenyomása melletti irányítás eredményezi.

Most pedig következzen néhány egészségügyi ismeret, "Mi mire jó?" szinten.
Túlélő kés - az amputáció leghasznosabb eszköze.
Aspirin - fejfájás, láz, enyhe meghűlés ellenszere.
Antibiotikum - kórokozó baktériumok, nagyobb vírusok elpusztítására.
Kinin - a malária ellenszere.
Tranquliser - nyugtató, de alkalmas szorongás, félelem leküzdésére is.
Atropine - csepegtető formában szemgyulladásra.
Anti venom - mérgezés semlegesítésére.
Morphine - fájdalomcsillapításra.

Mielőtt leközölnénk legmodernebb Robinsonunk naplóját, néhány tanácsot adnánk az önálló kalandozóknak. A legfontosabb szabály: vigyázzunk testi épségünkre! A szintkülönbségek gyors áthidalása csont töréshez, a helytelen öltözet megfázáshoz vagy rosszulléthez vezethet. Az élelmet gondosan válogassuk meg, a vizet pedig fertőtlenítsük valamilyen módon.

Gyakran ellenőrizzük egészségi állapotunkat ahhoz, hogy a komolyabb betegségeket elkerülhessük. Ne kezdjünk ki az erősebbekkel, hacsak nincs valami hatásos fegyverünk.

A program sebessége is megér néhány mondatot.

Egy alap 1200-as aligha nyújthat elég teljesítményt ahhoz, hogy folyamatos mozgásban gyönyörködjünk. A teszt során egy 030/50 MHz-es turbókártya mellett nem lehetett panasz a játék sebességére. Mindenesetre

egy FAST-RAM-mal bővített 1200-ason már játszható a program.

A képek magukért beszélnek, ám véleményem szerint annak ellenére, hogy ezek már önmagukban csábítóak, érdemes mögéjük is nézni. A játék grafikai és cselekvési szabadságát egy szimuláció igényeinek megfelelő kidolgozásban nyújtja, mindezt egy rendkívül jól kidolgozott cselekménnyel ötvözve. Nem szükséges minden szúnyogcsípés után visszatölteni a játékállást, hiszen még izgalmasabb az élet-halál küzdelme amikor sínbe rakott törött lábunkkal bicegünk, amputált jobb kezünk helyett a ballal kapaszkodunk, és így tekintünk körbe a vidéken fél szemünkkel! Szívderítő nem? Én mindenkinek azt javaslom innen vegye kézbe Trepliev sorsát, hiszen ez egy olyan kaland, aminek egy leírás elolvasása minden ízét elveszi.

Egy végigjátszás követése elrejt olyan meglepetéseket, amelyet egy igazi játék során cselekedetünk von maga után.



Sesame térképét megpillantva a meredek sziklafalakkal határolt völgyek mellett egy villogó pont ragadta meg figyelmemet. Ez egy aktív élő szervezethez kapcsolt Sesame egység működését jelezte, nem sokkal tőlem keletre. Szinte minden kétségbeesésem szertefoszlott és örültem a tudatnak, nem vagyok egyedül.



1. nap

Olyan hirtelen történt mindaz, ami miatt a tervezettel ellentétben egy Ejtőernyővel landoltam a bolygó tropikus éghajlatú részén. A hajó előbb ért földet nálam, igyekeztem hát megjegyezni lezuhanásának helyét. Borzasztó érzés volt a hirtelen kétségbeesés, a kiszolgáltatottság, hiszen semmit nem tudtam erről a helyről.

Az ápolatlan szakadt ember mogorván fogadott, és tudtomra hozta, hogy ez az ő területe, én pedig jobban teszem ha ezt tudomásul veszem. Kijelentését túlélőkésének megvillantásával nyomatékosította.

Hirtelen elöntötte agyamat a vér. Rádöbbentem, hogy hasonló cipőben járunk, ezért felháborodtam viselkedésén. Utánaeredtem és nekirontottam azzal az elhatározással, hogy jobb belátásra térítem. Miután tusakodásra került a sor, végül önvédelemből megöltem. Csak álltam és nem értettem hogyan kerülhettem ilyen helyzetbe. A szerencsétlent átkutatva magamhoz vettem kését, néhány gyufát, és egy kulacsot.

A koradélutánt hajóm roncsainak átkutatásával töltöttem. Legnagyobb örömömre épen találtam meg az eü. ládát. Néhány dróttal gazdagítottam még hátizsákomat. A nap melegen tűzött, ezért nekivetkőzve folytattam felderítőutamat nyugatra. Egy levelekből álló fejfedőt is összevarrtam, a napszúrás elkerülése miatt.

Már távolabbról észrevettem egy alakot, aki mereven állt egy helyben. Ismét egy beutalttal találkoztam. Reggeli tapasztalatomon okulva késemet szorongatva közeledtem felé, de ahogy az alak farkasemberré alakult, szinte még védekezni is elfelejtettem. Ennek fele sem volt tréfa. Itt valami elképesztő dolgok zajlanak, aminek utána kellett járjak, mert nem akartam magam is hasonló sorsra jutni.

A seb amit karomon ejtett ez a farkasember, könnyen elfertőződhetett. A sebet bekötöztem, majd egy antibiotikumot is bevettem.

A legjobban egy magaslatról vehettem szemügyre milyen helyre kerültem, ezért felmásztam egy déli hegynyeregre. Egy fészkét őrző óriási sas rontott nekem amint a csúcsra értem. A veszedelmes karmok elől sikerült elhajolnom és több szúrással véget vetettem életének. Mindketten a túlélésért harcoltunk. Vagy ő, vagy én. Ez volt a tét. (Itt egy kis hiba van a programban, ugyanis nekem alacsony részletességű grafika mellett nem sikerült megsebeznem a sast. A csata idejére nagy részletességre állítva nem volt gond.)

Miután tollától megszabadítottam a hatalmas madarat húsát is megkóstoltam. Körültekintettem a vidéken, és a nyugati hegyvonulat északi vége felé indultam. Séta közben egy faággal és a madártollakkal eljátszva egy egészen használhatónak tűnő nyílvesszőt csináltam. Persze íj nélkül sokat nem ér.

A szoroshoz érve macskaféle bődülésére halkítottam le lépteim zaját. A tigris mellett óvatosan elkúszva vettem szemügyre a medencét. Egy gyantától csöpögő fán kívül semmi egyébre nem bukkantam. Kapartam is belőle egy keveset és mivel megszomjaztam, visszaindultan a tóhoz. Kis pihenés után keleten is körülnéztem, ahol egy barlang száját fedeztem fel. Bent korom sötét volt. Egy begyantázott faágat gyújtottam meg fáklyaként, majd beljebb haladtam a vészjósló hangoktól zajos boltívek alatt. A barlangot borzalmas teremtmények lakták, mindaddig míg ki nem takarítottam tőlük. Mindenfelé csak csontok hevertek. Elképesztőnek találtam a gon-



dolatot, hogy ezek mind ide deportált földi emberek maradványai lennének.

A barlang egy másik kijáratán újra a szabad ég alá kerültem. Egy újabb aktív Sesame jelzésé-

re lette figyelmes. Óvatosan közeledtem a növényzet takarásában, amikor megláttam a felém lendülő kar végén egy lézer pisztolyt. Hanyatt homlok menekülni kezdtem, mindaddig míg nyílvesszők nem kezdtek suhogni mellettem. Aki pedig az íjat tartott nem volt más mint egy igazi kentaur! Kezdtem elfásulni a meglepetésekkel szemben, és dühömben rárontottam a lényre. Csak néhány sebet szereztem, mindaddig míg teteméről leszálltam. Örömittasan emeltem kezembe íját. Hasonló módon sikerült egy bárdhoz, majd végül magához a pisztolyhoz is hozzájutnom. Nem sok töltetet hagyott rám előző tulajdonosa, ezért úgy döntöttem, csak végszükség esetén fogom használni. Időközben egészen rám sötétedett, így kerestem egy biztonságosnak tűnő zugot, ahol nyugtalan álomra hajtottam fejem.

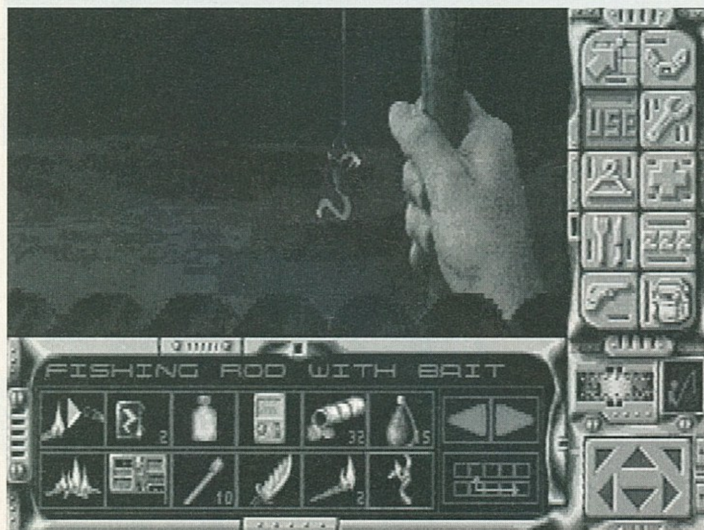
Nina jelent meg álmomban. Én hülye teljesen elfeledkeztem róla. Szerencsére képes volt álmomban telepatikus kapcsolatba lépni velem, így közölte, hogy valami vulkanikus területen ért földet, na meg valami energia mezőről is beszélt.

2. nap

Az álom után nem bírtam tovább aludni, elindultam felderíteni a vidéket.

A mocsár szélén ráakadtam egy tutajra, amivel kényelmesen körbejárhattam a lápos vidéket. Ismét egy barlang bejáratra találtam, és kíváncsiságom ebbe is bevitt. A barlangban nagyon hideg volt, ezért kénytelen voltam ruhákat varrni az elejtett vadak prémjéből. Ezután kényelmesen evezgettem tovább beljebb és beljebb. A barlang egyik nyúlványában kénvirág volt kicsapódva a sziklafalra. Gyerekkoromban imádtam a pirotechnikát és azonnal gyűjteni kezdtem a kenet, a klasszikus lőpor egyik alapanyagát. Mivel gyantás fáklyám kialvóban volt, visszaeveztem a szabad ég alá.

A tropikus területen északi irányba is megmásztam egy emelkedőt, majd egy természetes sziklahídon a völgy másik oldalára is át tudtam jutni. Itt is találtam egy barlangot amin keresztül egy sivatagba kerültem. Néhány óriási pók marása után komoly mérgezést szenvedtem, ezért egy anti-venom injekciót kellett beadjak magamnak. A meleg is ellenem volt, de végül megtaláltan az újabb Sesame jeleinek forrását.



Egy ismerősre bukkantam, aki ismerte az utat valami robotokhoz és közölte, hogy valamennyi fellelhető sesame birtokában működésképtelenné tudja tenni ez energia mezőt. Mivel Ninától is hasonlókat hallottam, hinnem kellett neki. Elindultam hát összeszedni a Sesame egységeket. Újra felkerestem a gyantás fát, de immár emelt fővel. Nem kellett már kúsznom senki elől, hiszen a tigris igen békésnek bizonyult



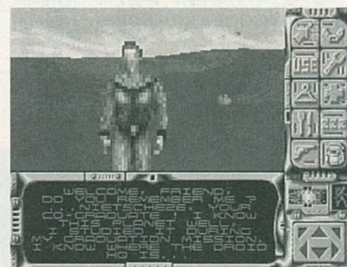
kesztyűként. Alaposan átkutatva a környéket egy újabb barlangnyílást fedeztem fel. A rendelkezésemre álló fegyverekkel nem jelentett gondot a túlméretezett lajhárok ártalmatlanítása. A barlangban sikerült ráakadnom a lőpor második alkotóelemére, a salétromra. Innen ismét más úton távoztam, mint érkeztem.

Egy ködös, párás, hűvös helyre kerültem, amiről azonnal a ködös Albion jutott eszembe. Egy liánt leszakítva horgászbotot készítettem, amit megelégedetten raktam el későbbre. Egy újabb aktív Sesame volt úti célom. Végre egy barátságos alakra akadtam, aki nagylelkűen átadta az amazonoktól kapott amulettjét mielőtt gyorsan távozott volna. Az amulett viselésével meglátogathattam az amazonok települését. Jámbor háziállatuk mellett leesett az állam. Egy hatalmas brontosaurus kérődzött békésen előttem. Rögtön fel is ötlött bennem, csak nem más nagytestű állatok leheletétől olyan párás a levegő? Fejemben megszólalt a vészharang: mi van ha nem mind növényevő?

Aggodalmamat tetőzte egy kedves amazon története, miszerint minden éjfélkor eljön Kagoo, és elviszi néhányukat. Mindemellett megjegyezte, milyen erős és bátor vagyok, amivel egyet is értettem, de azzal már kevésbé, hogy meg tudom ölni Kagoo-t.

Nem állt szándékomban itt megvárni a tisztelt Kagoo-t, ezért körbejártam a vidéket. Finom gyümölcsök oltották étvágyamat és szomjamat, és nagyon nem szerettem volna magammal oltani valakinek az étvágyát.

Egy újabb barlangra akadtam. Fáklyagyújtás, öltözködés, fegyverkezés. A barlang elég tágas volt és a folyosó hamar egy hatalmas csarnokba torkollott. Nem sok időm volt gyönyörködni a sziklaképződményekben. Kagoo teljes fizikai valójában nyargalt felém, nekem pedig esélyem sem volt a védekezésre...



A következő számban innen töltünk vissza egy játékállást.

Lázi

SUBWAR 2050

A PC-n korábban megjelent vadász-tengeralattjáró szimulátor Amiga változata. Gyengébb grafikai megoldások, azonos környezet, azonos hangulat.

Hardware igény:
AMIGA 1200-4000
CD[32]

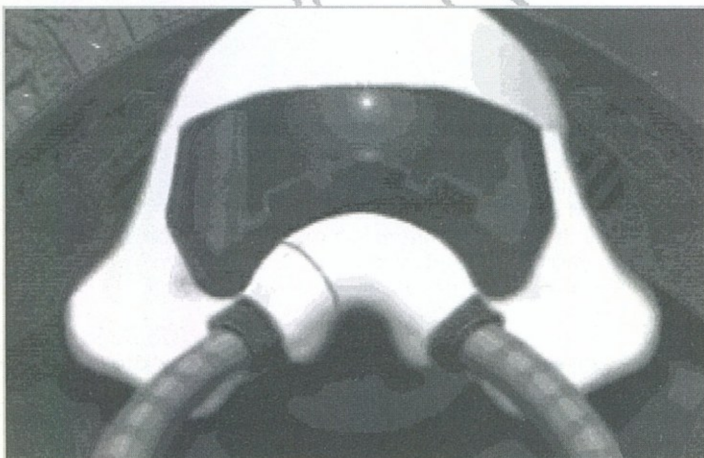
77%

MICROPROSE

CD[32]

SUBWAR 2050

1995.
A hidegháború alatt komoly technikai fejlődésen átment tengeralattjáró veszített katonai szerepéből, melyhez a II. világháború folyamán jutott. A gyakorlatilag bármilyen célpontra, felszín alól indítható atomtöltetű taktikai rakétákkal minden szem elől rejtve, elrettentő erőként úsznak az óceánok mélyén a 20. század acélcápái. A világ politikusai folyamatosan csökkentik a méregdrága hadosztály üzemeltetéséhez szükséges kereteket.



2050. - Ma
A tengeralattjáró történetének 200. éve.
A hatalmas technikai fejlődés során létrehozott új tengeralattjáró generációk járják a mélységeket. A fejlődés által érintett főbb tulajdonságok: a zajkibocsátás csökkentése, a manőverező-képesség, valamint a sebesség növelése, az érzékelés tökéletesítése. Ezekkel a képességekkel az ember számára lehetőség nyílt a tengerfenék meghódítására. Nyersanyagok, energiahordozók váltak elérhetővé, melyek pénzhez, ezáltal hatalomhoz juttatták a lehetőségeket kihasználó társaságokat.
Az eltérő érdekeket képviselő multinacionális társaságok összetűzései nyílt üzleti eseménnyé váltak, ahol a gyors, hatékony fegyverzettel rendelkező vadász-tengeralattjárók jutottak a legnagyobb szerephez.
Már korábban felismerték a kis hatótávolságú egy személyes gépek korlátait, ez vezetett végül a jól felszerelt tengeralattjáró anyahajók alkalmazásához. Ezek nemcsak a vadászok befogadására, hanem védekezésre és a legénység hosszú távú felszín alatt tartózkodásához szükséges lehetőségekkel is el lettek látva.

A társaságok céljaik elérésére zsoldosokat bíznak meg a kényes feladatokkal. A legjobb pilóták szövetségekbe tömörülve érhetőek el a busásan jutalmazott küldetések számára.

Szeretném minden Amigás figyelmét felhívni, hogy megjelent az Under Currents legújabb jubileumi száma. A legfrissebb hírek mellett egy méltán híres pilóta osztja meg az olvasókkal taktikai, védekezési trükkjeit. Átfogó képet kapunk a jelenleg üzemelő tengeralattjárókról valamint felszereléseikről. A szám különlegessége a tengeralattjárók 200 éves történetének áttekintése. A lapot minden Subwar tulajdonos megtalálja a játék dobozában.



A játékban a gyakorló feladatok és a harci szimuláció mellett a világ öt pontján vállalhatunk feladatokat, felkészültségünknek megfelelően.

A küldetések igen változatosak, de fő elemei a repülés szimulátorokból megszokottakhoz hasonlítanak. Szerepel köztük felderítés, kíséret, és pusztító beavatkozás. A stratégia legfontosabb tényezője az érzékelés és az érzékelhetetlenség.
Míg a 20. század tengeralattjáróinak szonárkezelői voltak a kapitány szeme, addig a tájékozódás lassú és megbízhatatlan volt. A jelenleg használt módszerek eredménye képpen vizuálisan megjelenített képet kapunk a műszerektől. A kép amit a sötét mélységről láthatunk, fény helyett hangok érzékelésével keletkezik. Minden zaj amit kibocsátunk szintén láthatóvá tesz minket.

A küldetések az anyahajó parancsnoki hídján kezdődnek. Az eligazítás pontos képet ad a küldetésről. A fegyverzet elrendezését magunk is beállíthatjuk, a rendelkezésre álló torpedók, rakéták, felszín levegő rakéták, zajkeltők közül. A célpont megközelítését háromszög alakú navigációs pontok segítik. Valamennyin áthaladva az anyahajóról rövid utasítást kapunk a továbbiakról.

A célterületre érkezve óvatosan kell alkalmazzuk az aktív szonárt, ami olyan mintha az ellenség fülébe ordibálnánk: 'Itt vagyok!'. Rejtőzködésre jól alkalmazhatóak a különböző hőmérsékletű vízrétegek okozta 'árnyékolás'. Ezeket jelzik a lebegő hálók.
A feladat befejezésére több mód is nyílik. Ha teljesítettük az előírtakat és épségben megússzuk, akkor tetemes anyagiakkal hízik bankszámlánk.

		Hátra	Előre	Hátra+Előre
Piros	Tűz	csali	következő fegyver	wingmen utasítás
Zöld	másik tárgy	teljesítmény le	teljesítmény fel	idő gyorsítás
Sárga	fülke ki/be	nézőpont menü	képernyő menü	'fedezz' parancs
Kék	szonár üzemmód	tank feltöltés	tank ürítés	'alakzatba' parancs

Amennyiben katapultálni kényszerülünk, fennáll a veszélye a fogságba esésnek, ami karrierünk végét jelenti. Amennyiben a mieink mentenek ki, akkor hasznos tapasztalatok birtokában térhetünk vissza a célterületre. A szimulációt egy Abort



Mission menüponttal is megszakíthatjuk, erre a legutóbbi eset vonatkozik.

A hajót ért könnyebb sérülések javítását automatikusan végzik a fedélzeti automatikák. Ezt és más információs képernyőt lekérve, a játék ideje áll, nyugodtan tanulmányozhatjuk az adatokat. Nagy távolságokat csendben megközelíteni hosszú ideig tart, ilyenkor alkalmazhatjuk az idő gyorsítását, amit irányváltoztatásunkkal oldhatunk fel.

A játék hátteréről, a fegyverzetről és a küldetések helyszínéről nagyszerű írást olvashattok Sorell' billentyűzetéből a PC GURU 94/2. számában.

Az Amiga verzió ugyan nem tartalmaz az eredetiben alkalmazott textúra ráfeszítést a talajra, ennek ellenére ugyanolyan magával ragadóak az érdekes és izgalmas küldetések.

A sok funkció elsajátítása után könnyen elérhető a controlpad-ról. A számos funkció miatt több gomb egyszerre történő lenyomása, ill. menük használata segít az eligazodásban.

Lázi

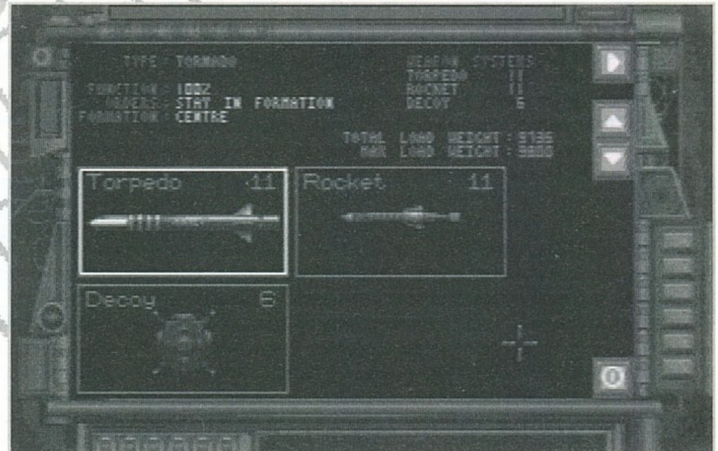
Kommunikációs rendszerek

Felszíni VHF rádió
Nagyon magas frekvenciájú rádió: nagy távolságú kapcsolattartásra, amikor a hajó a felszínen van.

ELF rádió
Nagyon alacsony frekvenciájú rádió: nagy távolságú üzenetek vételére alkalmas a felszín alatt.

Kék- Zöld lézer
Műholdas üzenetközvetítésre alkalmas, ha a hajó pozíciója ismert. A hajók víz alatti együttműködését is segíti kis távolságon belül.

Akusztikus telefon
Ez már több mint száz éve használatos. Hallható hangok formájában rövid távolságra képes az információt továbbítani, a könnyű érzékelhetőség miatt manapság ritkán használatos.



✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪✪
TOKUDA KABUSHIKI KAISHA BEMUTATJA
Több mint 55000 yard² úszó kiállítási terület, a legújabb tengeralattjáró és tengerfelszíni járművek bemutatása.
Több mint 10000 kiállító, több hajóval és több érdekességgel, mint bármely más kiállításon.
Gyors megközelítési lehetőség a tokyoi űr- és repülőtértől.
A szállodák mágnesvasúttal 5 percre.
A kiállítás nyitva egész nap június 1-ig, vadász-tengeralattjáró bemutató május 25-én a Tokyo kikötőben.
Nézze meg a világ legerőteljesebb hajóit egy fedél alatt!

****
GYORS CSAPÁS
KEMÉNY CSAPÁS
A Részecske Sugár Rakéta Rendszer (PRBS) a legújabb fegyver a víz alatti hadászatban.

A PRBS egy nagyenergiájú részecske sugár impulzust használ egy vízhenger elgőzölögtetéséhez, amin keresztül 2 Mach sebességgel juttatja célba a páncéltörő rakétát, bármilyen célpont megsemmisítéséhez.



****
Vízalatti munkalehetőségek a világ minden pontján.
Kérje ingyenes tájékoztatónkat. McKinley Mining Corporation, Norfolk Virginia 0464 - 368214 - MKMC.

****
Gyerünk ki a vízből!
Vadász-tengeralattjáró pilótákat keresünk taktikai, tanácsadói feladatra egy új Tengeralattjáró Elhárító Egységhez. Most vettünk három ex US Navy Boing 777 Tengeralattjáró Elhárító gépet és készen állunk, hogy elvégezzünk néhány seggbe rúgást! Hívd Deatwatch ASW-t, Tenerife 00267 - 297302 - DASW.

****
Vadász-tengeralattjáró pilóta!
Jól fizetett telep őrzési munkára. Zsoldosok mellőzzenek - már túl sokszor megkopasztottak. Box No. 7535, c/o UderCurrents.

SHAREWARE



CyberMan

Mi az? Rohangál egy golyókkal teleszórt labirintusban és közben idétlenül tátog. Eltaláltad, PacMan... helyett most CyberMan. Mindig is szerettem volna egy PacMan szemszögéből megtekinteni saját fura világát. Így hát mikor betöltöttem a CyberMan-t, abba se tudtam hagyni jó egy óráig. Az élvezet amit nyújt a játék egészen reális, szinte hallod a közeledő ellenségek szuszogását. Szerencsére ha netán egy fordulónál épp szembe találkozol velük, átugorhatod őket. De kik is ezek a fura, bántó teremtmények? Összesen öt félével találkozhatunk név szerint, syntax error, empty inside, machintosh, joypad, és pythagoras. Bekapható bonuszok pedig a stop (ellenfél), speed, superkill, superjump stb.. A egész játék természetesen vektoros, de igen gyors, és szép! Hangeffektjei, zenéje, és mindenek fölött a hangulata pazar. A labirintus térképe a jobb felső sarokban látható, az egyszerűbb eligazodás végett, lent pedig az idő, energia, és pontszám változását kísérhetjük figyelemmel. PacMan-ünket, illetve CyberManünket joy. segítségével irányítjuk, tűzgombra pedig ugrunk egy jót. Enter-rel a vektor fillezése állítható. Ha teljesítettünk "bekajáltunk" egy pályát, meg kell keresni a térképen jelölt helyen a kijáratot. Sajnos a játék trackes, így semmiféle doksi nem volt hozzá, be kell vallanom nem tudom hány szintes. Én két szinten tudtam magam át "tátogni", de biztos van belőle még jó pár. Ezt az igen érdekes Shareware játékot (ami lányom szerint "tök jó") Fabio Bizetti írta a PacItaly-ból.



DOOM őrület Amigára (is)

Tulajdonképpen ha szigorúan vennénk nem is ide tartozna a téma, de mivel már Amigára is kezd átterjedni a láz, kénytelen vagyok pár sort ejteni az Amiga klónokról. Talán mégis egybe vág a Shareware oldalakkal, mivel a most bemutatásra kerülő Doom klónokat nem hivatásos játékfejlesztő cégek készítették, hanem kis csapatok munkája. Ezekből az alkotásokból eddig csak demoverzió létezik, de tavasszal sorra jelennek meg a játékok. Mivel "amatőrök" írják, minden bizonnyal olyan Shareware lesz belőlük, amikkel csak regisztráció után lehet rendesen játszani. Eddig kb. öt-hat Amiga-Doom preview látott napvilágot, pl. Poom, Fears, Denwolf. Nos ezek a hírek, de ne vegyétek készpénznek, mindenesetre meg lehet rendelni ezeket a játékokat.

Fears (Bomb Soft) Demo verzióban már lövöldözhetünk ellenfelekre, billentyűről irányítható. Kezelése, 1-4 weapon, Return ajtónyitás, Space tűz, Help energia feltöltés. Sajnos a játékképernyő elég pici, textúrája szegényes, de sebessége tűrhető, hangeffektek közepesek. A kész játék 10$, 10 szintjével már megrendelhető a Francia csapattól.

DentWolf és **Dentects** (Alex Amsel/Silltunna S.). Textúráit a Doom PC verziójából kölcsönözték, ezért meglepő a hasonlóság. Egyelőre nincsenek ellenfelek a pályán, viszont sok fal animációval találkozhatunk. Érdekessége, hogy saját library-t használ a játék. Debugba a két Amiga bill. együttes lenyomása esetén kerülhetünk. A program gyors, szép, s ez talán a legígéretesebb az összes eddigi közül. A komplett játékot nyárra ígérik.

Trico Treat. Ez már kész játék és Shareware. Egyetlen kis hibája, hogy csak ketten játszhatunk. A kivitelezése hasonlít a Wolfeinstein-hez, a legközelebbi számban ismertetem.



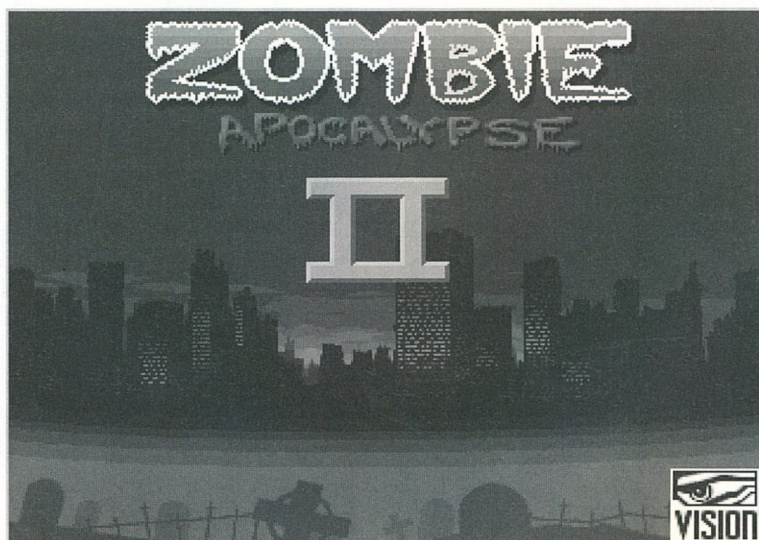
Knotty - AGA

A különféle Puzzle játékok soha sem vezették az eladási Top listát. Innen vezethető vissza az a tény, hogy se Amigára, se más gépre már ősidők óta nem írtak Puzzle-t. Mégis az emberek szeretnek ilyesféle egyszerű tologatós, logika játékkal játszogatni. E tényt felismerve alkotta meg az EMT Finn csapat a Knotty-t, egy 1994-es nyári partin. A játék AGA-s, az öt pálya 128 színű képei és zenéje összesen 600 kB terjedelmű. Hogy azért ne legyen csak egy normál Puzzle a sok közül, új ötlettel álltak elő. Nem a szokásos idő limit az "ellenfél", hanem a tologatások számát korlátozták a fiúk. Az első képen 70, míg a másodikon maximum 80 tologatásra adódik lehetőség. Kirakásuk igen nehéz! Először gondolkodj, majd utána is gondolkodj. A kirakás logikai menetére kell rájönni, nem pedig eszeveszettül tologatni. Ha egyszer eltértél a legoptimálisabb sorrendtől akár ne is folytasd, ugyanis úgy se lesz rá elég tologatásod a nagyobb hibák helyre hozatalához. Move need - kép kirakáshoz szükséges minimális tologatások száma, Move letf - hátralévő tologatások száma. A program nagyon hangulatos, szép, de sajnos nem ad kódot a már teljesített, Puzzle-k után. Így egy kissé lehangoló hiba esetén a harmadik pályától újra az elsőn kezdeni. A program PD.



ZOMBIE 2

A hangzatos cím egy szimpla kis lövöldözős játékot takar. Semmi cicomázás, semmi extra. Mégis hangulata, főleg egyszerűsége, és játszhatósága igen jó. Az négyszer négy pályás játék csak egy lemezes és totál PD/Freeware. A kezdő MED zene után a játékban digitalizált effektek hallhat a gyanútlan honpolgár. Feladatunk egyszerű, a képbe "besétáló" zombikat, és más ellenfeleket kell a gépfegyver/pointer segítségével ritkítani, megakadályozni, hogy átvánszorogjanak a képernyő másik oldalára. Ugyanis számomra teljesen ismeretlen okból kifolyólag ilyenkor csökken az energiám. Balgombbal vészes helyzetekben rakétát küldhetünk a túlvilági alakokra, mindkét egérgomb lenyomásnál pedig gránát repül a fickók közé. A fegyverek, és az energia feltöltése a leeső (szimbolikus) spriteok rálövésével érhető el. Special bonuszt akkor kapunk amikor gránáttal három vagy több ellenfelet semmisítünk meg egyszerre. Ezenkívül öt cheat mód is található a játékban. Végül jó tanácsként, spórolj a lőszerrel. Copyright, Acid Soft. (Blitz Basic2) Ausztráliából.



JÁTÉKOK



Poing V2.1

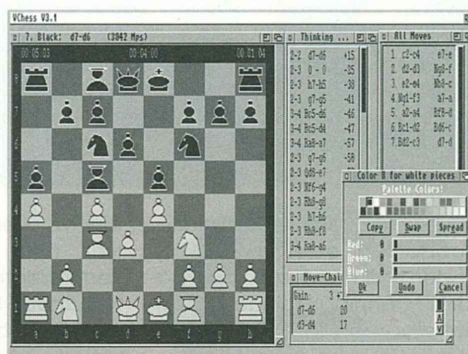
Ha már a két hónappal ezelőtti GURU-ban szó volt a Megaball-ról, igazságtalan lenne részemről kihagyni a hasonló stílusú Poing falbontós játékot. A lényeg persze itt is a lebontáson van, mégis egészen más a hangulata. Először is igen csöpp program, mindössze 60 kB. Felépítése horizontális, ebből következett a szerzők nagy ötlete, miszerint az egyes táblák (pályák) látszólag össze vannak fűzve. Vagyis sorban követik egymást, ami nem csak előre haladásnál érvényesül, hanem akkor is amikor nem találod el a labdát, de ilyenkor visszafele. A pályák közti átjutás a hátsó fal nyolcszori labda érintésével, megütésével válik elérhetővé (Force). A szokásos plusz labda, valamint labda sebesség csökkentő kockák mellett találkozhatunk ún. 3D equalizerrel, automata ütővel, és sok más nagyon eredeti ötlettel. Zenéje "drums" dobzene, ritmusa egyenes arányban áll a labda sebességével, néha ugyan kicsit idegesítő, de nagyon eltalálták a stílust a fiúk. Egyetlen (számomra) hiányosság van a játékban, hogy a két player-es üzemmódban csak felváltva, nem pedig egyszerre játszhatunk. De szó ami szó, ez a csöpp játék simán felveszi a versenyt az eddig megjelent összes falbontós játékkal. Ha többet szeretnél tudni kezeléséről, a bonuszokról, olvasd el a mellékel 3 kB-s doc fájlt. Köszöni jól van - Paul van der Valk.

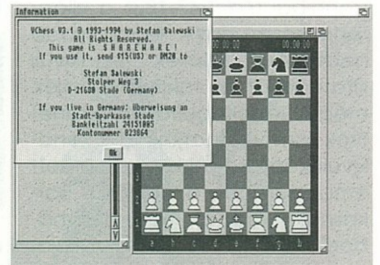


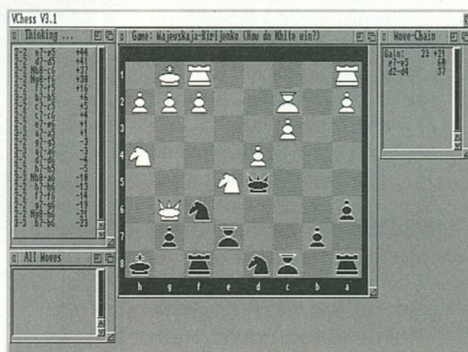


VChess V3.1

Stefan Saleswski minden bizonnyal belopja magát minden sakk szerető Amigás szívébe. A program, a mű amit alkotott egyedüli Amigán. 1994 júniusában adta ki a végleges (utolsó) VChess V3.1 verziót. A sakk program 1 lemezes Shareware regisztrációs díja 20 DM, min. OS2 és 512 kB szükséges a futtatásához. Annyira sokoldalú, hogy akárcsak nagyvonalú ismertetése meghaladná a GURU kereteit. Szerencsére a 50 kB. terjedelmű leírásból majd minden kérdésre választ találunk. A vektoros, szabadon változtatható sakk táblán kívül sok-sok menüvel, opcióval kényeztet el minket a szerző. Szinte minden megváltozatható, beállítható. Játszhatunk a géppel, egymással, de készíthetünk sakk feladványokat is. Lehetőség van a gép gondolkodási idejét beállítani (nehézségi szint), valamint segítséget kérni, és megnézni a felajánlott lépés ellenlépését. Vizuálisan követhető a gép reakciója, gondolkodása, és a lépések kiértékelése. A teljes játék kimenthető, kinyomtatható, így részletesen is tanulmányozható. Mivel rendszerbarát a program, bármilyen egyéb (rendszer) tevékenység alatt játszhatunk vele. Mint például én most a cikk írása közben. Aki szereti művelni eme táblás játékot, annak ajánlom figyelmébe. Ezentúl nálam a sakkprogram egyenlő a VChess-szel.







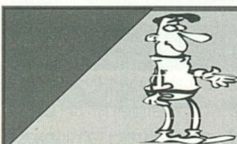


Figyelem!

Itt az ideje, hogy téged is megismerjen a világ! Ezért arra kérünk, küldjél saját készítésű PD, vagy SW játékot a rovat számára. Lehetőleg mellékelj hozzá nagyon rövid ismertetőt. Ezenkívül írd meg, hogy nevedet, címedet leközölhetjük-e. A lemezt természetesen visszaküldjük.

GURU - "PD játék"
1399 Budapest,
Pf.: 701/765





Wipe-Out V1.3

Ami egy szokásos shoot` em up játéknak néz ki, mivel az is. Hogy mégis bekerült a rovatba azt csak is a profi kivitelezésnek köszönheti. Mintegy 350 kB helyen elterjeszkedő program, és 8 kB-os leírásából megtudhatjuk, hogy az előttünk álló 4 szint teljesítése, melyben sorra ki kell lőni a támadó űrhajókat - nem lesz könnyű. Persze ha van A500-3000 géped. A játékmező dinamikus parallax scrollját megdobja a dual playfield képernyő, így fokozza a 3D-s érzetet. Szépek a hátterek, spriteok, a robbanások. A program hangulatához tartozik a számtalan kellemes hangeffekt. Irányítása, Stardusthoz hasonlóan finom joy. mozgatást igényel. Szerencsére a lenti radaron már messziről is észreveheted ellenfeleidet. Az első szinten 12 űrhajót, majd a további szinteken az egyre növekvő számban megjelenő, és egyre agresszívebben támadó ellenfelekkel kell megküzdened. Negatívumnak egyedül a viszonylag kisméretű játékteret tartom, egyébként a stílus kedvelőinek kellemes időtöltésben lesz részük. Kellemes lövöldözést kíván Tero Lehtonen (Finland).

HANNIBAL

Szépen kivitelezett, ókori hangulatú stratégiai játék, melyben a római birodalom ellen, mint karthágói hadvezér szerezhetsz dicső hírnevet magadnak.

Hardware igény:
A500, 1 MB RAM

79%

STARBYTE

AMIGA DISK

HANNIBAL

Hannibál (i.e. 247-183) a világtörténelem egyik legnagyobb hadvezére, akinek rendkívüli stratégiáját és taktikai zsenijét, még a legelfogultabb történetírók sem vitathatják. Ez a rendkívüli képességekkel megáldott ember, annak a Hamilkar Barkasnak a fia, aki az I. pun háború egyik fővezére volt. Apja, majd az újonnan kinevezett fővezér halála után a csapatok Hannibált kiáltották ki vezérnek. Az ifjú folytatta apja megkezdett hódításait, ie. 221-ben a hispániai karthágói seregek fővezéreként Saguntum ellen indult és



röpke két év alatt el is foglalta, kirobbantva ezzel a Földközi-tenger uralmáért a II. pun háborút. Hannibál minden alkalmat megragadott, hogy Róma és szövetségesei ellen küzdhessen, s kiemelkedő képességei az ókor nagyjai közé emelték őt.



Hogy miért mondom el mindezt? Mert most nagyító alá vesszük a nem túl friss és ropogós, ennek ellenére igen kellemes Hannibalt. No persze nem a hadvezért, hanem a Starbyte programját. Nem kell túl nagy ész hozzá, hogy kitaláld mi a játék célja; Hannibál nyomdokain haladva újrajátszhatod a történelmet, sőt meg is változtathatod, ha tudod...

A vonuló elefántok megtekintése után indulhat a móka (New Game)!

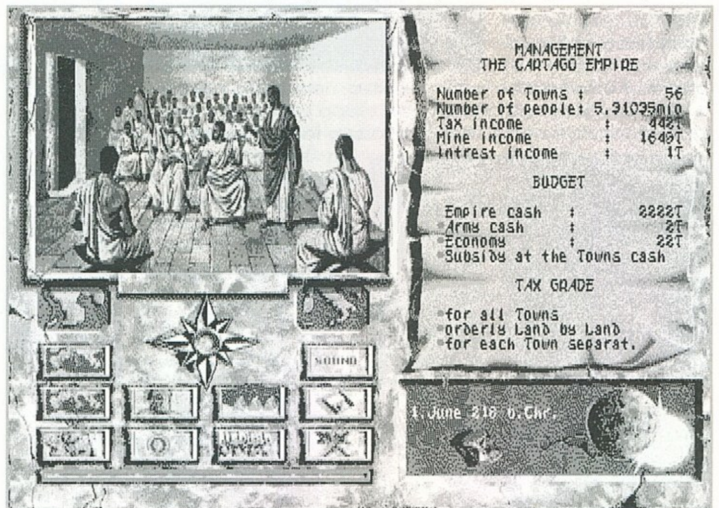
A játék képernyője három fő részre oszlik. A bal felső sarokban találod magát a térképet a városokkal és az úthálózattal. A kis szövegdobozban a kijelölt város neve látható. Jobb oldalon az üzenetablak foglal helyet, ahol (többek között) a kért, részletes információk jelennek meg. Ez alatt helyezkedik el az időablak, ahol felpergetheted az idő múlását. És most lássuk a képernyő bal alsó negyedében helyet foglaló ikonok funkcióját! A felső kettő a térkép kicsinyítését (jobbra) és nagyítását (balra) szolgálja. A középen elhelyezkedő szélrózsával scrollozhatsz a map-on. A többi tíz ikon funkciói (fentről le, balról jobbra):

1. Az aktuális helyzet térképe

Itt az egész térképet megtekintheted. A különböző színek jelzik, hogy mely terület milyen fennhatóság alá tartozik. Itt találod továbbá a két birodalom (Róma és Karthágó) összegző adatait a városaikról (számuk, megszállás alatti, kikötők, lakosok, pénz), a bányászatukról (vas, cink, vörösréz, ezüst, arany, márvány, cink) és a hadseregükről (katonák, lovak, elefántok).

2. Városok

A program megaméretét bizonyítja, hogy többszáz város adatait tartalmazza a legapróbb részletekig: kinek a területéhez tartozik (land), mi a státusa (status), hadserege (towns army), lakossága (citizens), milyen erős (town strength), adófeltételei (tax), élelmiszerkészlete (food), katonái (solider), pénzmennyiség (cash), földrajzi viszonyok (site), bányászat



(mine), lovak száma (horses), elefántok száma (elephants), a városban állomásozó hajók (ships), útcsatlakozás (road connections). Ezekből az adatokból elsődleges fontosságú a város státusa, ami lehet szabad (free), közömbös (neutral), gyarmat (colony), valamelyik

hatalomhoz tartozó (pertinent), baráti (friend). Nem árt odafigyelni a haderőre és a terepviszonyokra sem!

3. Hadtestek
Az általad választott városból (természetesen csak amelyik a Tied, kezdéskor mindössze három) vezényelheted csapataidat újabb területek hódítására. Az útnak indult hadtestnek ettől függetlenül bármikor adhatsz újabb utasítást ugyanezzel a módszerrel. Amikor a csapat célba ér, megkezdődhet a csata!

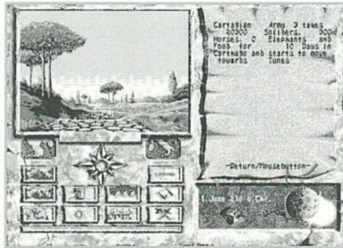
4. Gazdálkodás
Egyetlen birodalom sem működik pénzgazdálkodás nélkül, mert a háborúhoz három dolog kell; pénz, pénz és pénz. A kiadások és a bevételek harmóniáját úgy megteremteni, hogy az a nép (a városok) számára ne legyen elviselhetetlen teher, nem is olyan könnyű. A rendelkezésedre álló adatok: városok száma (towns), emberek (people), bevételek (tax, mine, interest income). A költségvetésnél (budget) beállíthatod a következők kiadásait: hadsereg (army), megtakarítás (economy), támogatások (subsidy). Az adónál (tax grade) pedig megszabhatod az összes városra (all towns) az egyes területekre (land by land) és az egyes városokra (each town) vonatkozó adóterheket.



5. Kereskedelem
Itt a rendelkezésedre álló összegből vásárolhatsz (buy), illetve a meglévő készleteidből eladhatsz (sell). Az áruk: katonák, lovak, elefántok, hajók és élelmiszeradagok. A város katonáit itt irányíthatod át a főseregbe (a város védelme csökken!) és a városfal erősítésére is itt adhatsz utasításokat.

6. Téli tábor
A történelem során nem egy csata kimenetelét változtatta meg az időjárás. A késő őszi időszaktól (november) tavaszig (április) utasíthatod a hadtestet, hogy üssön tábort a kedvezőtlen időjási viszonyok közepette, ne meneteljen és háborúzzon.

7. Csapatösszevonás
A kisebb csapatokból egyetlen, hatalmas sereget hozhatsz létre ezzel a paranccsal. A használata egyértelmű; a kijelölt csapat csatlakozik az általad meghatározott csapathoz.

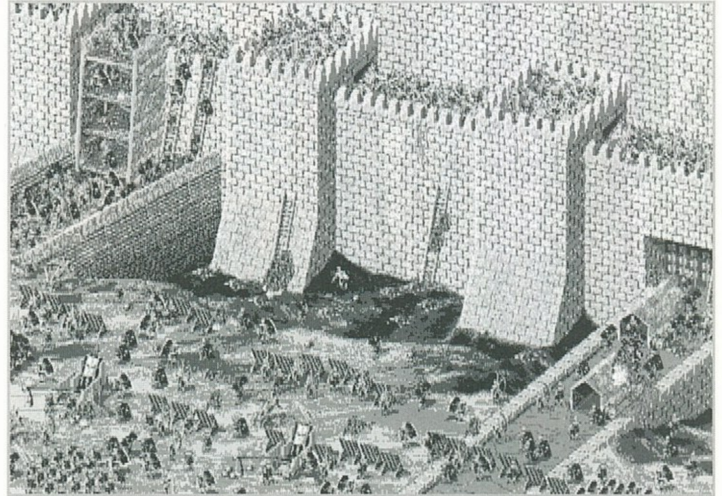


8. Zene ki és bekapcsolása.

9. Játékállásmentés (save). Tíz helyre menthetsz, s csak óvatosan bánj a régi állások felülírásával...

10. Parancskiadás
A menetelő hadsereg ha városhoz érkezik, döntést vár, mit tegyen. A helyes parancskiadás alapfeltétele a tájékozottság, azaz még mielőtt támadásra küldenéd seregedet, nem árt tisztában lenni a város adataival (haderő, védettség). Csak ezután dönthetsz jól, hogy ostrom alá vegyed-e a várost vagy inkább bocsátkozz tárgyalásokba. Nem hiszem, hogy szükséges részleteznem az egyes parancsokat, mert teljesen egyértelműek.

Ezzel áttekintettük a kezeléshez szükséges ikonokat. Csak még egy dolog fontos. Az ikonok alatt húzódó, space-hez hasonló megagomb az egyes menükből való kilépést szolgálja!
Nem marad más hátra mint az értékelés, ami nem is olyan egyszerű, mert attól függ... Ha akkor kellett volna értékelni a programot, amikor kijött, akkor egyértelműen a best besoro-



lást kapta volna. Ma ez már enyhe túlzás lenne, de még mindig cool stuff. A Hannibal jól játszható, az irányítása egyszerű, jól áttekinthető. Azt nem állítom, hogy a játékmenet elsodró, de az igazi stratégák amúgy sem kedvelik a gyors és könnyű győzelmeket. És mert mindezen pozitívumok mellett még a grafika és a zenei anyag is kellemesre sikeredett, bátran ajánlhatom minden stratégiakedvelőnek a Hannibalt!

Lily



VOYEUR

Erre a programra még százalékot sem adok, csak annyit mondok: kerülendõ.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM,
CD-ROM

-- %

INTERPLAY

PC CD-ROM

VOYEUR

Sokáig gondolkodtam, ugyan mit is lehetne írni az Interplay új játékáról, a Voyeur-ről. Többször újra kellett kezdenem az írást, mert egész egyszerűen sehogy nem akart sikerülni a cikk, mindig csak ugyanazt az egy-két mondatot ismételgettem. Aztán rájöttem, hogy ez talán mégsem az én hibám, mivel az egész programról nem lehet többet mondani, sőt, ha szűkszavúan akarnám jellemezni, egyetlen szó is elég lenne: szörnyű. (És akkor még finom voltam.) De lássuk, miről is van szó. Gondolom semmi újat nem mondok azzal, hogy technika fejlődésével egyre nagyobbak a lehetőségek a játékgyártás terén. Most, hogy a CD-ROM is széles körökben elterjedt, az eddigi adatoknak akár húsz-harmincszorosát is tartalmazhatja egy-egy program, ami azért igencsak nagy előrelépés a két évvel ezelőtti lehetőségekhez képest. Ezt próbálta meg kihasználni az Interplay is egy új játéktípus bevezetésével, csakhogy ez NAGYON nem sikerült nekik.

Először is, a történet csapnivalóan rossz. Egy fickó indulni óhajt az amerikai elnökválasz-



tásokon, ezért aztán összehívja a családját egy hétvégére, hogy megbeszélje velük a teendőket. Csakhogy az egyik kedves családtag megzsarolja vállalkozó kedvű emberünket, hogy olyan infokat hoz nyilvánosságra, ami legjobb esetben is teljesen megbuktatja a lehetőségeit. Mit tesz erre ő? Miközben épp perverz játékokkal szórakoztatja titkárnőjét, szépen megbízza, hogy nyírja ki nagyrabecsült famíliájának akadékoskodó tagját. Hogy, hogy nem, egy buzgómócsing magándetektív (mi) véletlenül pont ott munkálkodik a kamerájával, és még véletlenebbül épp a Hawke-házat tartja megfigyelés alatt, így aztán mindenről tudomást szerez, ami odabent folyik.

Nos, már ez a történet sem épp egy nagy eresztés, de ha még hozzátesszük, hogy a (kb. fél órás) játék folyamán annyi negatív jellemvonás kerül napfényre, ami a Dallas mind a húszezer részét megtöltené, ez már egy kicsit sok. Pl.: az apuci





leszbikus lányáról kiderül, hogy züllésének egyik fő oka az volt, hogy mikor tizennégy éves volt, apja "meglátogatta" őt a hálószobájában. Szintén az apuci a kedves kisfiától meg ellopta egy ötletét, és ennek megvalósításából szerezte pénzét. És így tovább, és így tovább.
Jól van, a sztori pocsék. De volt már rá példa, hogy attól még egy játék eszméletlenül jó lett volna. Csakhogy itt nemhogy arról nincs szó, hogy nem jó a játék, de szigorúan véve még játék sincs. Mindössze annyi a feladatunk, hogy rámutatunk egyes ablakokra, ahol aztán végignézünk egy rahedli kis felbontású, rondán digitalizált filmrészletet, vagy meghallgatunk néhány párbeszédet, aztán, ha úgy gondoljuk, figyelmeztethetjük a halálraítélt családtagot, vagy felvehetjük, amint megölik, és az anyagot elküldhetjük a rendőrségre, esetleg egyszerűen csak kikapcsoljuk a gépet. Neeem. Ez minden, csak nem játék. Ha filmet akarok nézni, inkább bekapcsolom a tévét, vagy elmegyek moziba, nem pedig azt figyelem, hogyan ugrándoznak az óriáspixelek a monitoromon.

Ennek a programnak a megnézésekor valahogy az volt az érzésem, hogy a programozók egyszerűen csak minél kevesebb munkával, minél több pénzt akartak besöpörni. Hát, Interplay, ez bizony kevés az üdvözüléshez.

Ui.: A Paci szerint egy kicsit keményen ítéltem meg a dolgot - ő ugyanis adott volna 3%-ot a játékra, mivel az egyik lánynak jól néz ki benne a feneke.

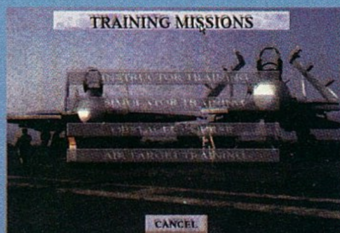
Created By BB Rainbird

FIGHTER WING

Jó pár évvel ezelőtt még biztos nyerő volt az a cég, amelyik egy új repülőgép- szimulátorral jelent meg a piacon. Gondoljunk csak például a Micropro-se-ra, amely menetrendszerűen



negyedévente jelentette meg az újabb és újabb géptípusok szimulációit, és szinte egytől-egyig sikeresek voltak. Azóta azonban megjelent a kategóriában néhány igazán nagyágyú (gondolok itt például a Falcon-ra, a Strike Commander-re, a Flight Sim. 5-re; hogy az űrben játszódókat ne is említsem), így aki ezen a telített



piacon valami sikeressel, valami újjal akar kijönni, annak igencsak fel kell kötni azt a bizonyos ruhadarabot. A Fighter Wing esetében ez egy kicsit felemásra sikeredett, mivel a szimulációs részben nincs semmi különös, ezt ellensúlyozza viszont az, hogy a különböző helyszínek, géptípusok kombinálásával elég változatosak a repülhető küldetések. Nézzük egy kicsit részletesebben a beállítási lehetőségeket. Installálás után érdemes először az Instructor Training-et választani. Már itt is kiderül, hogy nem kell valami iszonyatosan bonyolult, valósághű szimulációra számítani, meg se közelíti komplexitásban például a Falcon 3.0-át. Éppen ezért olyanok is élvezhetik, akiket eddig a viszonylagos bonyolultság rettentett el a repüléstől. Miután végigpróbáltuk a különböző gyakorló küldetéseket (amiknek megvan az a kellemes tulajdonságuk, hogy semmi hatással nincsenek a későbbi előmenetelünkre), eldönthetjük, hogy nekikezdünk-e szóló repülős karrierünknek, vagy pedig hálózaton keresztül kihívjuk a barátainkat egy jó kis vadászatra. Itt megállnék egy picit, ugyanis az egyik nagy előnye a programnak a rendkívül sokoldalú multi-player üzemmód. Játszhatunk nullmodemmel, modemmel vagy hálózaton keresztül, az utóbbi esetben egyszerre max. 16 gépen. Ha ketten játszunk, akkor bármelyik küldetést repülhetjük, de érdemes a direkt multi-player küldetések közül választani egyet. Ezek a következők lehetnek:

Dogfight: két ellenséges csapat száll fel, az nyer, akinek heveny lövöldözés után több gépe marad működőképes.

Capture The Flag: két ugyanolyan erősségű gépekből álló csapat száll fel, mindkettőben van egy-egy kitüntetett gép, a zászló.

Cél: ennek a gépnek a megsemmisítése, illetve a saját zászló védelme.

Find The Prize: egy terrorista menekül egy géppel. Két üldöző csapat száll fel, akik azonban egymással is rivalizálnak. Az a nyerő, aki lelövi a terroristát, de ebbe a másik csapat teljes kiiktatása is belefér.

Attack And Defend: ragozzuk még egy kicsit a témát; mindkét csapatnak van egy lassú szállítógépe, ezt kell megvédeni, illetve az ellenségét megsemmisíteni.

Continuous Dogfight: ha lelőttek, a lezuhanás után azonnal új gépben találjuk magunkat, és kezdődhet minden elölről. Az nyer, aki kevesebbszer találkozik az anyafölddel.

Unequal Sides: az egyik csapat kevesebb, de jobb gépekkel rendelkezik; ezek lelövése több pontot ér, mint a gyengébb gépeké. A nyertes értelemszerűen a több pontot gyűjtött csapat.

Test Match: kiválaszthatjuk, hogy mivel akarunk harcolni, mi ellen, valamint, hogy az ellenséget a gép irányítsa, vagy sem.

Ha már nagyon unjuk, hogy a haver állandóan péppé lő minket, nekiállhatunk szólókarrierünk építgetésének, talán itt több szerencsével járunk. Itt se panaszkodhatunk az egyhangúságra, akár az orosz, akár az amerikai oldalon játszunk, megtalálhatjuk a nekünk megfelelő küldetést. Többek között az alábbiakból válogathatunk:

FIGHTER WING

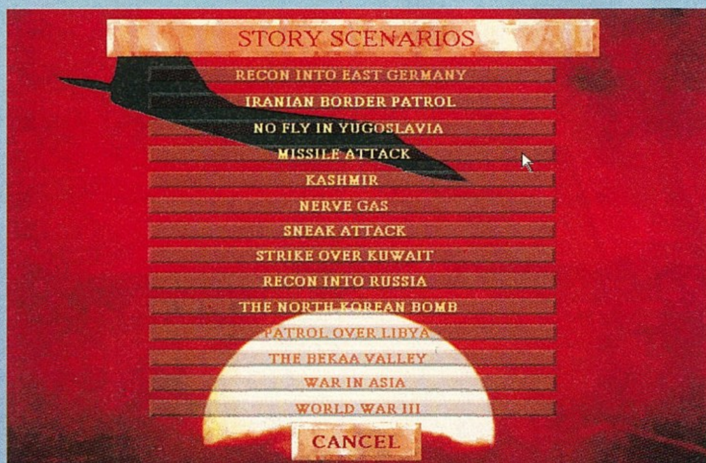
Egy változatos szimulátor mely pár évvel ezelőtt még biztos nyerő lett volna.

Hardware igény:
386/33 MHz, DOS 5.0, 4 MB RAM, SVGA, SB, AWE32

74%

MERIT

PC CD-ROM

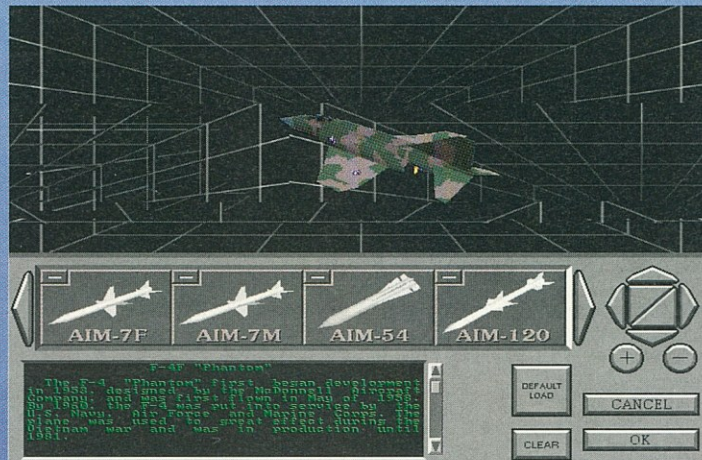


The Former Soviet Union: Harcolhatunk afgán fegyvercsempészek ellen az orosz-afgán határon, de ha úgy akarjuk, leverhetjük a grúz függetlenségi törekvéseket. Meg fog gyűlni a bajunk a muzulmán szélsőségesekkel, akik hol Szentpétervárat akarják lerakétázni, hol pedig a mexikói zapatisták segítségével lőnek ki rakétát Washington irányába. Találkozhatunk a terroristák jeles képviselőivel is, például ír köztársaságiakat bérelnek fel egy angol diplomáciai gép lelövésére az orosz légtérben, vagy máskor pedig egy Vlagyivosztoknál beszivárgó terrorista egységet kell megsemmisíteni. Az események 1997-re teljesednek ki, ekkor az USA biológiai fegyverekkel akarja megtámadni és megsemmisíteni ősi riválisát, ezt kellene a lehető leggyorsabban megakadályoznunk. Szóval zajlik az élet az elvtársaknál, nem fogunk unatkozni.

The Cold War:

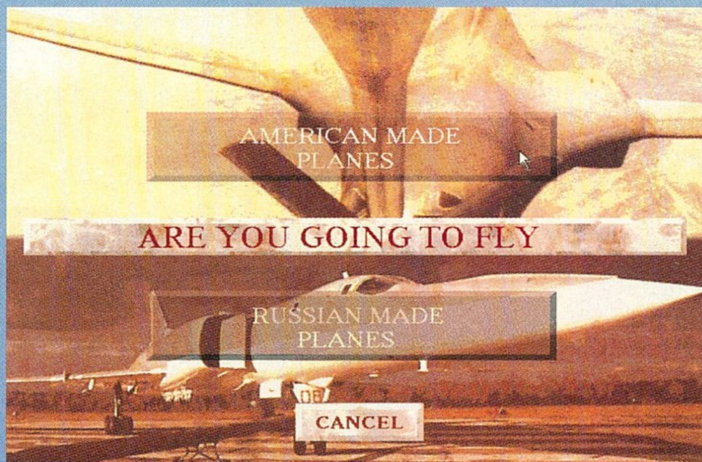
World War III: miután az amerikai csapatok behatoltak a keletnémet területekre, az oroszok válaszul rakétákat lőnek ki több amerikai nagyvárosra. Célunk ezeknek a rakétáknak a levadászása. Ha az amerikai oldallal játszunk, ez lesz a legnehezebb küldetésünk. Ezen kívül a hidegháborúnak megfelelően főleg felderítő jellegű küldetésekre számíthatunk, az, hogy mit kell lefényképezni attól függ, hogy melyik oldalon állunk. Belopakodhatunk az NDK, ill. az NSZK területére, de a későbbiekben be kell repülnünk a darázsfészekbe is, azaz az USA, illetve a Szovjetunió területére.

The Middle East: Ebben a térségben a legfontosabb dolog a különböző nemzetek, népek közötti egyensúly fenntartása. Ha ez felborul, akkor nagy gondban lehetünk, mivel itt nem az a jellemző, hogy a problémákat kultúremberként próbálják megoldani. Szíriát segítve megakadályozhatjuk Izrael mind nagyobb térnyerését a régióban, de ha az jobban tetszik, izraeli színekben újrajátszhatjuk a Bekka Völgyben történteket. Természetesen nem maradhatnak ki a legújabb események se, azaz az Öböl-háború is szerepel a küldetések között, megfejelve azzal, hogy a vesztes háború után az irakiak biológiai fegyvert is be akarnak vetni tekintélyük visszaszerzésére.



The Asian Theater: Itt is van bőven mit csinálni. Rögtön bemelegítésképpen egy észak-koreai szállítógépet kell megtalálni és megsemmisíteni, amely egy kilövendő atombombát visz a rendeltetési helyére. Ugyanakkor Kína is megjelenik a színen, és attól függően, hogy melyik oldalon állunk, a szövetségesünk lesz, vagy legádázabb ellenségünk.

Nagy vonalakban körülbelül ennyit tudok mondani a küldetésekről, azt hiszem mindenki megtalálja a neki legjobban tetszőt. Arra az egyre vigyázzunk, hogy a program nehézségi sorrendbe rendezte őket, azaz nem biztos, hogy a legutolsóval érdemes kezdeni, mert esetleg kellemetlen meglepetésben lesz részünk. Ezek után ejtenék néhány szót a repülhető gépekről, illetve az ezeken felhasználható fegyverekről, ami azért se lesz hasztalan, mert az orosz oldal fegyverei, elnevezései nem olyan közismertek. Tehát akkor lássuk a gépeket:



Amerikai oldalon:
F-4 Phantom, F-15C Eagle, F-16C Falcon, F-18A Hornet, F-117A Stealth

Orosz oldalon:
MiG-21bis Fishbed, MiG-23MF Flogger, MiG-29 Fulcrum, Su-27 Flanker

Ezen kívül a küldetések során találkozhatunk még más gépekkel is, ezeket azonban nem repülhetjük. Ilyenek például a Tu-160-as, An 26-os vagy a Mirage 2000, de még egy Boeing 747-essel is össze fogunk akadni.

Ezek után lássuk a különféle fegyvereket, fegyverrendszereket:

AIM-9 Sidewinder: azt hiszem, senkinek se kell bemutatni a világszerte legsikeresebb légiharc rakétát. Kis hatótávolságú infravörös érzékelőfejű rakéta, ideális fegyver, ha a légi célpontot 5-10 km távolságba meg tudjuk közelíteni. Időrendben a legrégebbi változat az AIM-9L, ennek továbbfejlesztése az AIM-9M, illetve az AIM-9P.

AIM-7

Sparrow III: az amerikai hadsereg legszélesebb körben alkalmazott légiharc rakétája. Közepes hatótávolságú, félautomata radaros rávezetésű rakéta. A félautomata azt kell érteni, hogy miután 50-70 km távolságból indítottuk a rakétát, szüksége van még radaros rávezetésre egészen addig, amíg a cél kb. 15 km-es körzetében a saját radarja be nem kapcsol. Innen aztán már megy minden magától.

AIM-54 Phoenix: nagy hatótávolságú, félautomata radaros

rávezetésű rakéta. Főleg F-14-eseken használják, de mivel az a játékban nem szerepel, így itt más gépekre is felpakolhatjuk.

AIM-120 ANRAAM: a legújabb fejlesztések egyike, közepes, illetve nagy hatótávolságú automata radaros rávezetésű rakéta. Érdemes ezt használni a Sparrow helyett, sokkal nagyobb a hatékonysága.

AA-2 Atoll: a Sidewinder korai megfelelője az orosz oldalon. Nagyon sok, az oroszok által eladott gépeken is megtalálható.

AA-7B Apex: közepes hatótávolságú, félautomata radarvezérlésű orosz légiharc rakéta. Specifikációját tekintve a Sparrow vetélytársa.



AA-8 Aphid: az AA-2 leváltására kifejlesztett kis hatótávolságú infravörös légiharc rakéta. Korának egyik legmodernebb orosz fegyvere.

AA-9 AMOS: nagy hatótávolságú, aktív radaros célrávezetésű légiharc rakéta, a MiG-31-esre fejlesztették ki. Megfelel az amerikai AIM-54 Phoenixnek.

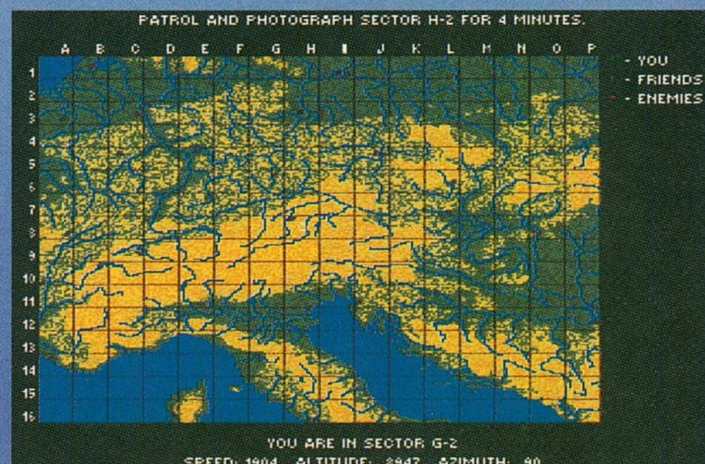
AA-10 Alamo: közepes hatótávolságú, félautomata radaros rávezetésű rakéta. A MiG-29-esek illetve, a Su-27-esek számára fejlesztették ki.

AA-11 Archer: kis hatótávolságú, infravörös rávezetésű légiharc rakéta. Fejlett elektronikája alkalmas a különböző elterelő manőverek, csalik felismerésére és figyelmen kívül hagyására. Ha orosz géppel repülünk, ezt semmiképpen ne hagyjuk otthon.

AA-12: közepes hatótávolságú, aktív radar vezérlésű légiharc rakéta, kinézetében és funkciójában megfelel az ANRAAM-nak. Nagyon jó manőverező-képesség jellemzi, és már aránylag kis radarteljesítmény mellett is megtalálja a célpontot. Ezeken a rakétákon kívül még feltehetünk a gépünkre pót-üzemanyagtartályt, ECM- rendszert, nagyobb teljesítményű gépágyút, ill. felderítő és fényképezőegységet is.

A végére maradt egy kis szubjektív értékelés. Akik már játszottak valami komolyabb szimulátorral, gondolok itt pl. a Falconra vagy a FS. 5-re, azok felejtsék el ezt a programot, túl egyszerűnek fogják találni. Hogy néhány dolgot említsek csak: a leszállással, illetve a felszállással egyáltalán nem kell foglalkoznunk, azt a gép elvégzi helyettünk; a küldetések során csak légi célpontokkal találkozunk, ennek megfelelően például a levegő-föld rakétákat teljesen kifelejtették a programból. Annak azonban, aki egy jó kis hétvégi repülésre vágyik, anélkül, hogy túlságosan megerőltetné magát, tökéletesen megfelel a program, jól el fog szórakozni vele.

Andrew



BC RACERS

Humoros, szép grafikájú, jó és idióta zenével készült kitűnően játszható és hangulatos (nagyon vicces) játék, mely néhol sajnos idegesítően nehéz.

Hardware igény:
386, 4 MB RAM, 12 MB HD, VGA

89%

CORE

PC DISK

Nyomulnak a kőkorszakiak! Oldalkocsis lábmobilok, idiótikus figurák. Őrült hajszák. Kacajok, felszabadult nevetések, lökött zene, elszabadult a pokol a pályán! A program neve... *BC Racers!!!*

Végre megérkezett! Mióta láttuk a játszható preview-ját pár hónapja, azóta belelkesülten vártuk, de még nem tudtuk, hogy EZ lesz belőle... És most itt van! Már az indításkor fogadó zene (Agymenők muzikja is elég hasonló) is letaglózott..., pedig ez csak a kezdet! Ami ezután jön, arra senki nem számított!

A Start beütése után választhatunk a 6 mindenre elszánt játékosból. A bőség gyönyörűre? A játékosok mind rájátszások vagy egy zenészre (valóságos rocktörténeti panthenon), vagy egy idétlen Flintstone-ra (esetleg a kettő keveréke - Granite Jackstone: Flintsone + Janet Jackson), és mindegyik más tulajdonságban jobb. A tulajdonságok sorrendben a következők: Gyorsulás, Sebesség, Energia, Harc. A következzen egy kis táblázat ezekről versenyzőnként:

Cliff Ace + Roxy (ők láthatóak a borítón): 6, 7, 6, 6

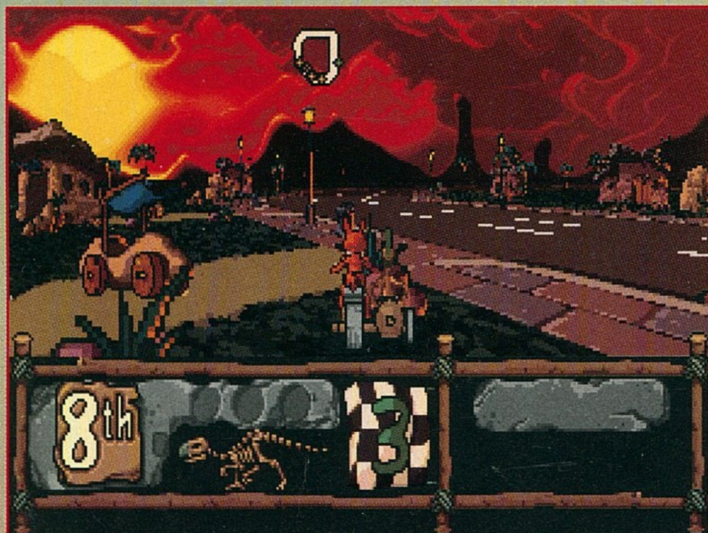
Bob Hardley + Jimmy Handtrix (Marley és Hendrix): 8, 8, 8, 1

Brick Jagger + Gary Gritta (Mick Jagger és G. Glitter): 6, 5, 5, 9

Chuck Rock + Chuck Junior: 9, 7, 4, 5

Granite Jackstone + Tina Burna: (lásd fenn + Tina Turner): 9, 9, 3, 4

Sado-tooth Tyger + Sid Viscous (??? + Mr. Sex 'Punk' Pistols): 5, 4, 9, 7



Nekem eleinte a név és a zöld taréj láttán egyértelmű volt, hogy Sado-t és Sidet választom, de miután már kb. tizedszerre is az utolsó helyen végeztem, kénytelen voltam másként dönteni, úgyhogy a kedves kis fabunkójáért Chuckra és Juniorra álltam át (Aztán Granite-ra és Tina-ra).

De talán nézzük ugye ez a lényeg. Az egyik legfontosabb talán az a játékban, hogy ki milyen gyorsan lő ki az elején (a verekedés nem mindig sül el jól), mivel ha lemarad, nagyon nehéz élre jutni, a túlzott igyekvés meg általában ahhoz vezet, hogy össze-vissza törjük a kocsinkat, újabb ütközések, lemaradások, úgyhogy inkább a sebességre törekedjünk. Az pedig csak három párosnál, a két négernél (Jimi és Bob), a két nőnél (Granite és Tina) és Chuck Rock famíliánál kimagasló. Tehát ezek futtassuk, nyomassuk a legtöbbször, feltéve, ha eredményt akarunk elérni, amúgy bunyóra tökéletesen megfelel Sado és Sid a maga kis kedves baltájával.

Az irányítás joystick-kel, mouse-zal vagy billentyűzettel mehet, de az egérrel ne nagyon kísérletezzen senki hosszasan, mert a 8. hely nem túl vicces dolog hosszabb idő után. Van a programban nitro is, ami nagyon hasznos tud lenni, akár négy embert is le tudunk előzni vele, de egyben elég kétélű fegyver is. A nagy gyorsaságunkkal könnyedén rohanunk neki a modern útjelző tábláknak, vagy a pálya szélén lévő tereptárgyaknak *(A jobbik esetben a szurkolókat gyűjtjük kedves csokorba - ó, hogy ez mennyire szórakoztató látvány... hejj!)*, viszont minden pályán van egy célegyenes, ahol meg hűdemennyire jól jön a nitro (mindig csak a második körtől kapjuk, hogy legyen némi esélyegyenlőség is).

Még két fontos dologról kell szólni, ami nem tereptárgy, meg nem is közönség, de a pálya szélén van. Az egyik a startvonal után levő, laza kis húsdarab képében megjelenő "depó", amivel az energiánkat tölthetjük vissza *(a bátyám egyszer mázlista módon az összetört - nulla energiájú- járgányával épp becsúszott, úgyhogy nem esett ki, bár ez elég ritka, mindig az útjelző táblák okozzák a galibát).* A másik pedig a

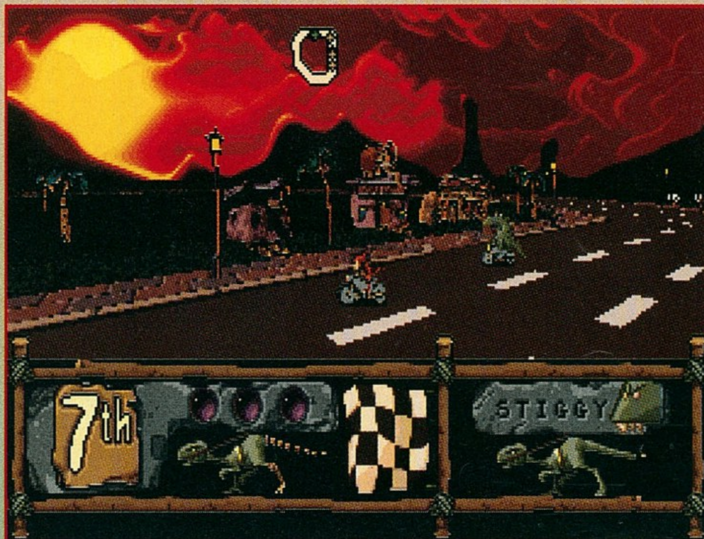


pálya jobb és bal szélén levő vékony sáv, ahol még különböző akadályok között szlalomozhatunk. Itt nagy részeket, például teljes kanyarokat le lehet vágni a fák, oszlopok között átcikázva. Azonban vigyázzunk, mert amilyen könnyen nagy előnyre tehetünk szert, olyan könnyen le is maradhatunk, hála a különböző köveknek, épületeknek stb.

Minden pályának négy nehézségi szintje van: easy, medium, hard, rockhard. Nemcsak a pálya felépítésében térnek el, hanem a különböző úti és útszéli akadályok mennyiségében is. Összesen 8 féle pálya van.

Az első a Rock-city Race nevű, itt egy városban kell száguldozni.

A második pálya a Night Rally,



egy temetőn keresztül megy a hajsza, a háttérben nagy villámlásokkal kísérve. Nagyon oda kell figyelni, mert könnyű letérni a pályáról, és rengeteg apró kő és sírkő van. Az ezekkel való ütközés könnyen a győzelmünkbe vagy a járgányunkba kerülhet.

A harmadik a Desert Drive, ez egy könnyed sivatagi motorozás. Az eddigiek közül ez a legkönnyebb. A pálya is jól követhető, és akadályt jóformán csak az integető emberek képeznek.

Jungle Rumble: Erre a pályára készüljünk fel lelkileg, mert a képernyő felét a ronda növényzet foglalja el, van egy pár hajtűkanyar, és itt jelennek meg először az ugratók. Az ugratók igen megnehezítik a játékos dolgát, mert elég keskenyek és ha melléjük csúszunk, akkor nagy hátrányba kerülünk az átugrókkal szemben. Ezt a pályát érdemes jól kiismerni, mert a növények belógása miatt nem látjuk, hol lehet levágni, úgyhogy inkább a belső íveken kell kanyarodni. Vigyázat, a növények alatt kövek vannak!

Swamp Stomp: Na, ez egy igazán szivatós pálya. Egymás után három ugrató is van, és ez az egész egy nagy kanyarban - úgyhogy nagyon ki kell használni, hogy a levegőben is lehet fordulni, mert ha nem vesszük be az ugratókat, hosszasan nézhetjük, ahogy egy sárkány csigalassúsággal emel ki minket a mocsárból a túlpartra és mindenki leelőz minket. A nitro használata itt jóformán egyenlő az öngyilkossággal.

Blizzard Blitz: A leírás szerint ez a pálya következne, de mi nem találkoztunk vele.

Cave Rave: Ez talán még egy kicsit nehezebb, mint az előzők. A pálya szinte követhetetlen, és még két szakadék fölött átívelő keskeny hidacska is van benne. Ha leesünk, akkor az ugratóhoz hasonlóan hátrányba kerülünk *(itt legalább az animáció vicces).*

Vulcano Dash: Huhú, ez már tényleg pokoli! Hatszázezer akadály, ugratók, óriás kanyarok, szinte bárhol beleeshetünk a lávába, a madár, ha lehet, még lassabb, szóval itt aztán van minden, ami kell *(lehet, hogy emiatt lettünk általában utolsók???).*

Az irányítás billentyűzeten:
Q: Gáz
A: Fék (Kanyarodás közben kézifékezés = Megpördül)
<,>: Jobbra-balra
Tab: Ütés
Space: Nitro

A **Mouse** irányítást le se kell írni, úgyse használja senki, de azért:
Bal gomb: Gáz
Jobb gomb: Fék
Mouse jobb-bal: Kormányzás
Bal gomb dupla klikk: Nitro
Numerikus Billentyűzet mínusz gomb: Ütés

Joystick irányítás magától értetődik. A játék közben a **p** gomb megnyomásával pause-olhatunk, s ekkor lehet kilépni az Esc-vel és változtatni a képernyő beállításokat a következő gombokkal:
F1: High Detail talaj.
F2: Low Detail talaj.
F3: Csak rövid látótávolságban lévő tereptárgyak látszanak.
F4: Közép látótávolságban levő tárgyak is látszanak.
F5: Távoli tárgyak is látszanak

Ezeknek az alacsony részletességre állításával jól játszható lassabb gépeken is.

Player 1 nézetek
F6: Hátsó nézet (normál beállítás)
F7: Középső nézet
F8: Távoli nézet
F12: Csak egy játékos üzemmódban a kis vagy egész képernyős nézet közötti váltás

Player 2 nézetek:
F9: Hátsó nézet (normál beállítás)
F10: Középső nézet
F11: Távoli nézet.

A játék grafikája és animációi nagyon szépek, teljesen rajzfilmszerű hangulatot árasztanak. A scrollozás teljesen remegésmentes, és nagyméretű, 3D-s sprite-okat használ. A zenéje őrületes és a hangjai sem maradnak el mögötte. Itt még az sem zavart igazán, hogy legtöbbször vagy utolsó lettem vagy lerobbant a kocsim, vagy kiírták a képernyőre, hogy GAME OVER. Az utóbbi idők egyik leghangulatosabb és leghumorosabb játéka. Két játékos módban egyszerűen fergeteges. Versenyre FEL! Jabadabadú!

Andrej és Charlie



ARMORED FIST

A Commanche után a Novalogic felől hírek kezdtek el szivárogni az Armored Fist-ről, nos itt az alkalom, hogy tankozgassunk egy kicsit.

Hardware igény:
386 DX 40, 4 MB RAM,
15 MB HD, DOS 5.0

65%

NOVALOGIC

PC CD-ROM

ARMORED FIST

Másodpercek múlva legördülsz a dombról. A terep jóformán ismeretlen. A domb másik oldalán talán a halál vár rád. A parancsnoki harckocsi búvónyílása kinyílik, megpróbálod felderíteni a terepet. Az alapjáraton működő motor füstjét a szél feléd fújja, kesernyés ízt hagyva a szádban. A felderítés szerint három T-80, és egy BMP leselkedik valahol. A feladat egyszerű: odamenni, betájolni, megsemmisíteni. Az esélyek egyformának látszanak. Egységed, a két Abrams, és a két Bradley ék alakba rendeződik. A két Abrams, és egy Bradley a domb biztonságos oldalán, a másik Bradley a veszélyesebb oldalon a csalétek szerepét játssza. Önként vállalt feladata szerint lassú mozgással magára vonja majd az ellenség figyelmét, a kapcsolat felvétele után kilövi harckocsielhárító rakétáit, majd maximális sebességgel igyekszik lőtávolon kívül kerülni. Visszabújsz a harckocsiba. Indulás. Egy perccel később a rádió felugat: kapcsolat 320 foknál! A csata megkezdődik.

Hát végre itt van, megérkezett!! A NOVALOGIC fiúk ismét nagyot ütöttek.A csodálatos COMANCHE után - bár az előre bejelentett időnél jóval később - hazai földre is eljutott az első szuper harckocsiszimulátor, az ARMORED FIST. 200.000 sor assembly kód, 8 ember egy évi munkája fekszik a programban. A játék teljesen realisztikus, mérföldkövet jelent a háborús szimulátorok világában. A két fő különbség, mely a többi harckocsiszimulátortól megkülönbözteti, a terep tökéletes megjelenítése, és a füstálcázás lehetősége. A terep fantasztikus, hála a szabadalmaztatott Voxel Space technológiának.

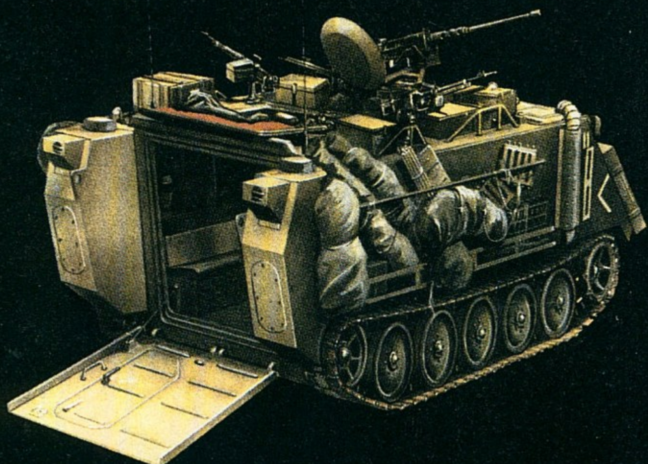
A programnak kétféle verziója készült el, úgymint a CD-s, és a floppylemezes verzió. A különbség csak annyi, hogy a lemezes verzió nem tartalmazza a szuper átvezető animációkat, a küldetések száma, valamint a játszhatóság teljesen azonos. A Fist használja a DOS4GW memóriaextendert, megbízhatóan fut minden memóriaszervezővel,



úgymint QEMM386, EMM386, HIMEM.SYS. A RAM-milliomosok igen jól járnak, mert bár a játék SETTINGS menüjében maximálisan csak HIGH DETAIL állítható be, 11 Mbyte RAM felett SUPER DETAIL felbontás töltődik be. A COMANCHE-csal ellentétben a játék kicsit "legós", azaz kockás, a SUPER DETAIL felbontásban azonban kifogástalan. A program minimális hardware igénye 386 DX 40, 4 Mbyte RAM, de igazán játszhatóan 486 DX2 66, 8 Mbyte RAM felállásnál fut. Természetesen a CD-s verzióhoz dupla sebességű CD meghajtó is kell. A lassabb gépek tulajdonosai beállíthatnak LOW DETAIL felbontást, kikapcsolhatják a füstefetust - SMOKE EFFEKT -, valamint az ég felhőzetét - SKY -. Ezzel felgyorsul a szimuláció. A játékot igazán élvezetessé teszi az állandó beszéd, a zenét én kikapcsoltam. Különösen kellemes az orosz legénység tört angolságát hallgatni.

És most a játékról. Választhatunk komplett küldetések - CAMPAIGNS -, valamint csaták - BATTLES - közül. Harcolhatunk amerikai, és orosz eszközökkel. A "felhozatal" éppen elegendő, amerikai részről M1A2 Abrams harckocsi, minden feladat megoldásához elegendő lőszerrel, 120 mm-es löveggel, M3 Bradley 25 mm- es gépágyúval, és 2 db TOW föld-föld, valamint 2 db STINGER levegő-föld rakétával. Segítségünkre lehet a küldetések végrehajtásához az AH64 Apache helikopter is. Az orosz technika T80-as 125 mm-es löveggel, BMP 30 mm-es gépágyúval, 4 db AT-5 föld-föld, valamint 2 db SA-14 föld-levegő rakétával. Az orosz légi segítség a MI-24W Hind helikopter.

Lőszerek:
ABRAMS:
APDS - a legjobb páncéltörő lőszer harckocsi ellen.
HEAT - kumulatív hatású, becsapódáskor viszonylag kis rést üt a páncélon, majd bent repeszhatással robban szét, harckocsi ellen kevésbé, BMP ellen nagyon hatékony.
HEP - lágyabb célpontok, műhold állomás, üzemanyag tartály stb. ellen. Orosz megfelelője a HE.





MG - a harckocsi lövegétől független gépfegyver, lágyabb célpontok ellen.
SG - füstgránát, megnehezíti a harckocsi megfigyelését. Orosz megfelelője az ENG SM, működésekor a kipufogóba gázolajat fecskendez Így képez füstöt. Kevésbé hatékony mint az amerikai füstgránát, de azzal ellentétben sose fogy el.

BRADLEY:
HEI - harckocsik kivételével mindenre jó.
AP - hasonló az APDS-hez, harckocsik ellen.
TOW - harckocsielhárító rakéta, orosz megfelelője az AT-5, számomra rejtélyes módon időnként utántöltődik.
SAM - levegő-levegő rakéta.

A BRADLEY - gépágyúja lévén - folyamatos tüzelésre képes, míg az ABRAMS-nál, a valósághoz hűen, bizony várni kell a következő lőszer betöltésére. A lőszer betöltését a lőszerkiválasztó feletti READY felirat jelzi.

A választható küldetések:
Training: 4 csata
Overwatch: 7 csata Indiában
Crossed Swords: 7 csata Szaud-Arábiában
Aegis: 7 csata Cipruson
Certain Fury: 7 csata Szíriában
Fire Hammer: 7 csata Azerbajdzsánban
Burning Frost: 7 csata Ukrajnában

Bármelyik küldetés bármelyik csatáját kiválaszthatjuk. A megszerkesztett csatákat is csak a BATTLES menüből tölthetjük be.

A játék nem az "ezergombos" szimulátorok családjába tartozik. Játszható valamennyi ismert botkormánnyal, egérrel, valamint keyboarddal is. Én egérrel játszottam, kitűnően irányítható minden, nem éreztem a botkormány hiányát. Az irányítás a SETTINGS menüben állítható be. Itt választhatjuk az automata, vagy kézi toronyforgatást. Automata esetén a torony a harckocsi, és az ellenség mozgásától függetlenül mindaddig a kiválasztott célon marad, míg az látható. Kézi irányítás esetében neked kell célon tartani az ágyút, általában a cél felé történő haladással. Ennyi előzetes után válasszunk egy küldetést, lehetőleg a training küldetések közül, itt begyakorolhatjuk a harckocsi kezelését. Itt ugyan nem, de az "éles" küldetések előtt megjelenő térképen a játszható küldetés zöld, kiválasztva villogni kezd. A már befejezett küldetés kék színű, a piros még nem játszható. Kiválasztás után következik a részletes parancsközlés, melyet az ACCEPT gombbal fogadhatunk el. Rövidebb hosszabb töltögetés következik, és máris a harckocsiban ülünk. F2-vel a vezetőülésből, F3-mal a toronyból irányíthatjuk a gépet.

Lényegében mind az amerikai, mind az orosz technika hasonlóképpen irányítható, legfeljebb a kezelőszervek elhelyezése más. A bal oldali pedál a fék a jobb oldali a gáz. A sebességváltó a D-L-N-R jelzésű gombsor. Automata, de az egérrel is kapcsolható. Lassításhoz nem elég a gázt elvenni, fékezni is kell. Úgy kell vezetni, mint egy 70 tonnás, tűzokádó autót. A két oldalra mutató nyíllal fordulhatunk, a felső két nyíllal a tornyot forgathatjuk. Minél közelebb klikkelünk a nyílhoz, annál gyorsabb a forgatás. Ennek eredményét a középen lévő digitális elfordulásjelző mutatja. Ha a bal egérgombbal ebbe klikkelünk, a torony 180 fokkal elfordul, a jobb gombra visszafordul. Felhívom a figyelmet a torony nagy hatótávolságú radarjára, mely a vezetőülésnél lévővel ellentétben a beásott - tehát nem látható célpontokat is mutatja. A radaron villogó célok a megsemmisítendőek, a többi csak a hab a tortán. A vezetőülésnél található taktikai



radaron az ellenséges egységek piros pontok, a sajátok a zöldek, az aknamezők sárgák, a megsemmisítendő célpontok pirosan villogóak, a saját helikopter zölden villogó, az ellenséges helikopter fehéren villogó, a tüzérség halványszürke. A belső kör a biztos lőtávolság határa. A piros nyíl a kijelölt irány, ha nincs irány kijelölve, akkor a célok irányát sárga nyíl jelzi.

Bal oldalon látható az AUTO CONTROL, mely bármelyik kezelőszerv megérintésével USER CONTROL-ra változik. AUTO CONTROL állásban a gép automata irányítással halad a meghatározott útvonalon, céloz, tüzel. USER CONTROL állásban mindent Te irányítasz. A TTS az éjszakai látóka, nem kell megijedni, nem a monitorod utánvilágítása nőtt meg, hanem a NOVALOGIC tökéletesen szimulálja a hőkereső működését. Orosz megfelelője az IIT, ez infraelven működik, és élesebb képet ad. Az amerikai rendszer előnye az, hogy nappali harcnál az álcázó füstön keresztül is lát, illetve az, hogy az orosz rendszer az éjszakai küldetéseknél nem tudja megkülönböztetni a "hideg", és "meleg" célpontokat. A TARGET a célpont kiválasztása, szerintem ez nem sikerült a legjobban. Ha lőtávolban van 125689 db T80, és 56111 db BMP, tuti, hogy az 1 db fuel tankot fogja kiválaszta-





ni, persze, hiszen ez a leküzdendő cél. Mire a torony forgatásával célpontot váltasz, addigra feltehetően már a vereség szomorúan füstölgő animációját nézheted. Jó lett volna egy választási lehetőséget beépíteni a játékba. Az AIR gomb a korlátozott légitámogatást hívja, az ART gomb pedig tüzérségi támogatást nyújt. A TARGET gombbal kiválasztjuk a célt, majd a tűzgomb helyett az ART gombot megnyomva a harckocsi komputere közli a célpont koordinátáit a tüzérségi lőelemképzővel, és durr! Álló célpontra tuti a telitalálat, mozgó célra kb.30-40 százalék az esély. Ne pocsékoljuk el, mert nem végtelen.

Az AIR támogatást APACHE helikopterek nyújtják, sokkal kevésbé hatékonyan. Repkednek, rakétázgatnak, jön a BMP, elengedsz egy SAM-et, és kész. Ha véletlenül sikerül megsemmisíteni a célt, akkor a helikopter a következőt támadja mindaddig, amíg van cél. Helikoptert mi is lőhetünk magunknak, a BRADLEY 2 db SAM-ja fedélre kattintás után tűzkész, találati esély 99 százalék. Érdemes kb. 1000 m-re bevárni, és figyelni arra, hogy ne legyen nagyobb terepkiemelkedés, domb, hegy, mert a SAM kilövése után eltűnhet a domb mögött, és akkor egy rakéta kárba veszett. Az ABRAMS csak géppuskával próbálkozhat, ha a HIND 2 km-es távon belül van, kapcsoljunk R-be, lőjünk ki egy füstgránátot, és folyamatos géppuskatüzünket a HIND hálás füstöléssel viszonozza. A BRADLEY HE sorozata is leszedi a helikoptert, főleg, ha elég közel van. A bal oldali toronyforgató nyílnál találhatók a zoomgombok. 1×, 3×, és 10×-es zoomolás lehetséges, ez igazán csak a SUPER DETAIL felbontásnál élvezhető igazán, HIGH DETAILnál nem elég szép a zoomolt kép.

A látómezőben sárgán tűnik fel a megsemmisítendő célok száma, a kiválasztott cél távolsága, mellette a négyzet a célpont rögzítését igazolja vissza. Jobb oldalon középen a löveg emelkedési szöge látható. A löveget kézzel is irányíthatjuk, a középvonaltól felfelé klikkelve emelkedik, lefelé klikkelve süllyed. A kézi irányítás sok esetben igen hasznos lehet. A szurdokokban elhelyezkedő ellenség megsemmisítése nagy veszteségekkel járhat, ezért használhatjuk a tüzérségi támogatást anélkül, hogy a célokat fizikailag is látnánk. A taktikai radaron piros pontokkal jelzett ellenséges erőket a torony forgatásával hozzuk középre, emeljük az ágyút kézzel, klikkeljünk az ART gombra. Jegyezzük meg a löveg szögállását! A taktikai radaron láthatjuk a lövedékek becsapódását. Mivel a tüzérség elég rendesen szór, második, harmadik próbálkozásra tisztességes irtást lehet rendezni, főleg akkor, ha a célpontok elég közel vannak egymáshoz. Az irányításnál nagyon kell vigyázni, mert ha az ellenséghez túl közel vagyunk, könnyen mi is kaphatunk egyet!

A harckocsik elölről és oldalról nehezebben, hátulról sokkal könnyebben sebezhetőek! tüzérséggel aknamezőt is meg lehet semmisíteni. Előfordul, hogy a gép találatot kap, esetleg aknára fut. Ha ellenség nincs a közelben, magára hagyhatjuk, mert az ügyes személyzet megjavítja, folytathatja a harcot. Ha maradt ellenség a közelben, igyekezzünk másik harckocsival megsemmisíteni, mielőtt a sérült gépet kivégezné. A dolog kétélű, mert a küldetések időre mennek, és ha sok időt elpocsékolunk, a csatát elveszthetjük. Ha éjszakai küldetésnél kilövik az éjjellátó berendezést, jól tekerd fel a monitorod fényerejét, meg lehet próbálni a célzást!

A csata hevében időnként tanácsos a térképre is átkapcsolni, mert az ellenség a tüzérségünket is támadhatja, és akkor vége a támogatásnak! Általános tanácsot adni nagyon nehéz. Az előregyártott megközelítési útvonalak nem mindig a legjobbak. A csata megkezdése után azonnal nyomd meg az ESC gombot, vagy vidd fel a kurzort a bal felső sarokba, majd az F1-et -PAUSE-, így a terep felülnézetében láthatod a saját -kék-, és az ellenséges -piros- egységeket, valamint a kijelölt útvonalak. Feltűnnek a sárga pöttyös ellenséges, és a zöld pöttyös saját aknamezők is.

A felső menüsorban a nagyítóval zoomolhatod a térképet, a bal gombbal be, a jobb gombbal ki. A mellette lévő óra az időgyorsító. A jobb legszélen, a lakat mellett látható a gyorsítás mértéke. Ha a lövöldözés megkezdődik, az idő automatikusan a normálisra ugrik vissza.

A lakat jelentése a következő: ha nyitva van, átszerkesztheted a küldetést, kiiktathatod az ellenséges egységeket, aknamezőket stb. Ha zárva van, nem lehet szerkeszteni. A szerkesztést egyébként az EDIT gombbal lehet elvégezni, erre egyébként később részletesen kitérek, hiszen ez a játék egyik legnagyszerűbb funkciója. A jobb oldalon található ikoncsoport ollójával kivághatod az útvonalat, majd a jobb oldali cikk-cakk jellel új útvonalat adhatsz meg. Az ikoncsoportot az egérrel bárhová át lehet helyezni. Az alsó részen található nyilak a



térképet scrollozzák, a kis kézzel a térkép szabadon mozgatható. A kereszttel egységet választhatsz. Ha több szakasz -platoon- áll a rendelkezésünkre, akkor érdemes az egyiket biztos helyen "elspejzolni". A felső menüsorban klikkelj rá az UNIT jelre. Ilyenkor nem a különálló harckocsikat, hanem a teljes egységet láthatjuk, számmal ellátva. A számok megjelennek a menüsorban, így ugrálni tudunk a különböző szakaszok között. Legalább egy szakaszt irányítsunk védett helyre, távol az ellenségtől. Ha ugyancsak a felső menüsorban a táblázatra klikkelünk, akkor részletes leírást kapunk a ren-

delkezésünkre álló erőkről. Itt kijelölhetjük a parancsnok tapasztaltságát, az EXPERIENCED önállóbban dönt, jobban céloz, de kockázatos manőverekbe is belekeveredhet. A NO ACTION a teljes tétlenséget jelenti.

Meghatározhatjuk a tevékenység jellegét, az egyszerű vonulástól a harcfelderítésig. Mellette az egység formációja állítható be, a vonalban haladástól a gyémánt alakzatig. Az összes egység minden jellemzője látható, ha a kívánt egységre visszük a kurzort, és a fejre klikkelünk, abban a harckocsiban folytathatjuk a harcot.

Az elspejzolt egységet a csata kimenetelétől függően vessük harcba, de egyik szemünk mindig az órán legyen, mert nem győzöm hangsúlyozni, minden küldetés időre megy. Vesztettem úgy el csatát, hogy 1 másodpercen múlt a győzelem. Tanácsos a BRADLEY-ket védeni. Ha gyémánt -DIAMOND- alakzatot választunk, a BRADLEY-t irányitsuk középre, vegyük körül ABRAMS-szal. A nehézharckocsik megvédik, és ha HIND tűnik fel, kettőt biztosan leszed SAM- jaival. A küldetések első csatái könnyebbek, ahogy haladunk előre, úgy nehezülnek a feladatok. Az ellenség stratégiája viszonylag könnyen kiismerhető. Miután mindig ő védekezik, előnyben van a támadóval szemben. A katonai doktrína szerint a támadónak mindig legalább háromszoros túlerővel kell rendelkezni. Ez a FIST esetében szinte soha sincs meg, ezért csak ésszel lehet nyerni. Miután az ellenség nem passzívan védekezik, lehetőség van kellemes csapdák kialakítására. Egy-két ABRAMS a vonulással szembeni domb túlsó oldalára telepítve nagyon kellemes meglepetéseket okozhat. A szurdokokban elhelyezkedő, megsemmisíthetetlennek tűnő ellenséget könnyen megzavarhatjuk egy maximális sebességgel közéjük rontó, folyamatosan AP-t tüzelő "öngyilkos" BRADLEY-vel. Csalni nem szép dolog, de megkönnyítheti a játékot. Aki a Game Wizard kezelésében megfelelő jártassággal rendelkezik, csinálhat magának örök időt.

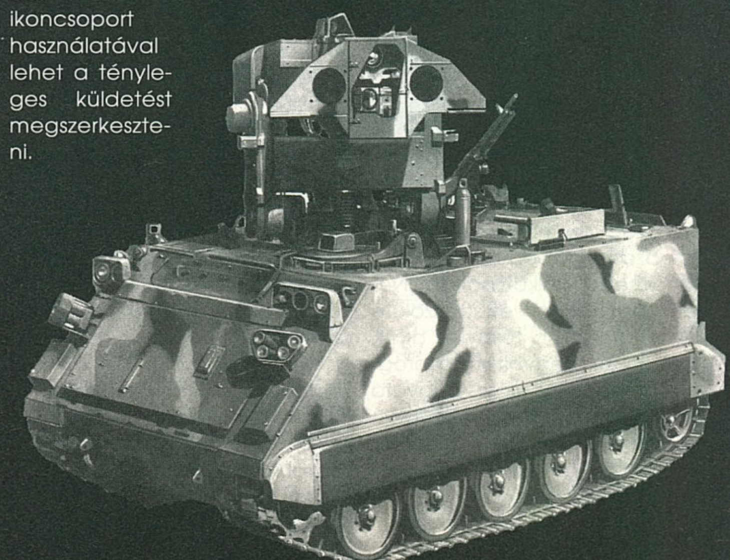
Örök TOW rakétát is lehet alkotni, de ez sok munkával jár, mert



a program változó memóriacímekre tölti a lőszert, így minden küldetés során külön-külön kell megállapítani a megfelelő címet. Örökéletet, sérthetetlenséget nem sikerült előállítanom. A harckocsikat nehezen megközelíthető helyekre telepíti, az útvonal mentén elhelyezkedő szurdokokba, völgyekbe. A dombok tetejére, a bunkerek közé is nagy előszeretettel telepít, a legveszélyesebbek azonban a taktikai radar által nem látható, beásott harckocsik. Mész, mész, a térkép szerint nincs itt semmi, a következő pillanatban pedig leszakad az ég. Ezért érdemesebb inkább a toronyradart - F3 -használni. Innen ugyan nem érhető el a légelhárító rakéta indítógombja, de egy pillanat alatt F2-vel visszakapcsolhatunk a vezető oldali irányításra. A leküzdendő célok bunkerek, műhold állomások, üzemanyag tartályok, és tüzérség, valamint néha harckocsik is. Csatát elvben úgy is meg lehet nyerni, hogy egyetlen ellenséges harckocsit sem lősz ki, csak a céltárgyakat. Megkerülve mindent, a "kertek alatt" elvonulsz a célokig, megsemmisíted őket, és kész.

De ez csak elvben van így. Egyrészt a célpontok körül nagyon erős a védelem, másrészt ismét az idő múlása késztet gyorsabb cselekvésre.

És most a szerkesztő rendszerről. Válassz egy küldetést, előtte válaszd ki, hogy a támadó keleti, vagy nyugati legyen, mert a szerkesztésnél ennek alapján tudod az egységeket elhelyezni. Mikor betöltődött, nyomd meg a ESC-t, és az F1-et. Ettől kezdve két lehetőséged van, ha a jobb oldalon a lakat nyitva van, akkor ezt a küldetést módosíthatod, illetve új küldetést készíthetsz. Az EDIT gomb megnyomásával belépsz a szerkesztő üzemmódba. A CLR gombbal lepucolhatod a térképet, választhatsz egységek, fák, aknák, illetve minden eddigi eltávolítása közül. A földgömbre klikkelve a terep átalakítására van lehetőséged. A terep kiválasztása után a jobb oldali ikoncsoport használatával lehet a tényleges küldetést megszerkeszteni.



Az egyes ikonok jelentése: a felső négyet már ismerjük, a helikopter a légibázis elhelyezése, mellette a tüzérség. A helikopter jel alatt az aknamező kiválasztása, a WESTERN-EASTERN a másik fél számára láthatatlan, csak az ellenséget roncsolja, a ROGUE mindkét fél számára látható, és mindkét fél számára veszélyes. Mellette az egységek elhelyezésének ikonja, a kis tankképre klikkelve elrendelheted az egység beásását is. A beásott harckocsi nem követi a szakasz mozgását, csak akkor, ha manuálisan kivezeted a gödörből. Bal oldalon legalul tereptárgyakat, fákat, bokrokat választhatsz ki. Mellette a küldetés céltárgyainak ikonja látható. Ezzel helyezheted el az akció tulajdonképpeni célpontjait. A küldetést lezárhatod a lakattal, de ha egyszer így mentetted el, soha többé nem lehet szerkeszteni. A küldetés végrehatásához az EDIT gomb melletti stopperóra jellel szabhatod meg az időt. A lemezre mutató nyíllal lehet a megszerkesztett küldetést elmenteni. Talán nem is kell mondani, mennyi lehetőséget rejt magában a szerkesztő üzemmód. Bármilyen küldetést ki lehet találni, talán csak a célpontok száma kevés. Összességében elmondható, hogy kiválóan megírt, jól játszható, rengeteg lehetőséget magában rejtő program az ARMORED FIST.

OLD MAN

COLONIAL CONQUEST II

Nagyon érdekes stratégiai játék, mely nem a szépségével, hanem a játszhatóságával tűnik ki a többi game közül, meg persze azzal, hogy ez shareware.

Hardware igény:
A500, 1MB RAM

78%

SHAREWARE

AMIGA DISK

COLONIAL CONQUEST II

A stratégiai játékok Amigás szerelmeseit szeretném megörvendeztetni egy leírással, mely egy olyan játékról szól, mellyel szerintem csak nagyon kevesen találkoztak. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a game shareware kategóriába tartozik (ráadásul még AMOS-ban is íródott), így egy software cég sem adta áldását a kiadáshoz. Mielőtt bárki ezek után továbblapozna, le kell szögeznem, hogy valóban nem egy csillogó-villogó csoda a CC II, de mindazokat az alapvető stratégiai elemeket megtalálhatjuk benne, amik alapvetően szükségesek egy ilyen stílusú játékban. Az egyetlen hátránya valószínűleg az, hogy grafikai kidolgozottságában nem éri el a "rangosabb" alkotásokat. Nekem egyébként ez abszolúte nem hiányzott a tesztelés alatt, nagyon jól megvoltam a program néha egy kicsit bugyuta grafikájával. Az igazi stratégáknak nem jelenthet akadályt ez a tényező, így bátran ajánlhatom harcostársaimnak.



100 évvel a Nagy Birodalom megalakulása után járunk az időben, mikor is a felderítő flották elérik azt a naprendszert, mely a legtöbb gondot okozza majd a birodalomnak. Eddig is fedeztek fel már idegen kultúrákat, azonban ebben a rendszerben (mint azt majd érezni lehet később) olyan ellenséges fogadtatásra leltek, mely teljesen váratlanul érte a flottát. Nagy nehézség volt az is, hogy az anya bolygók részéről gyakorlatilag semmiféle segítségre nem számíthattak, saját erőből kellett megküzdeniük az ellenséggel. Feladatunk ennek alapján már gondolom mindenki számára egyértelmű, 26 bolygó feletti uralmat ilyen vagy olyan módon meg kell szerveznünk.



Indításkor néhány egyszerű lehetőség áll a rendelkezésünkre. Itt kezdhetünk új játékot, vagy betölthetjük korábbi mentéseinket. Ha 2 játékossal kezdünk új játékot, akkor be kell állítanunk néhány dolgot, de gondolom ez nem fog senkinek sem nehézséget okozni.

A játék alapképernyője a bolygórendszert mutatja. Alapvetően 5 státusza lehet a bolygóknak, melyek a következők:

Névtelen égitest: nem tartozik a birodalmunkhoz a bolygó, és nem is tartózkodik egy űrhajónk sem a bolygó környezetében.

Megnevezett égitest: leszálltunk már a bolygóra, de nem kolonizáltuk még, vagy csak egyszerűen flottánk tartózkodik a bolygó körül.

Zöld kör: kolonizált bolygó

Sárga kör: konfliktusra számíthatunk ezeken a bolygókon, mert feltűntek az idegen hajók.

Piros kör: háború tört ki az ellenséges egységek és közöttünk.

A bolygó mellett időnként kis sárga vonalat, vagy csak pontot láthatunk, mely a bolygó mellett állomásozó haderőnk nagyságát mutatja. A maximálisan 15 pixel magas vonal csak nagyon tágan mutatja be az erőnket, így nem árt ha háború esetén jobban odafigyelünk a csapatainkra. A feltűnő piros



vonal, mint azt már gondolom kitaláltátok, az ellenséges erőket jelképezi. Ha egy kis kalapács ikont is látunk a bolygónál, akkor ez azt mutatja, hogy valamilyen fejlesztés van éppen folyamatban az égitesten. A bolygó mellett megjelenő kis csillag a StarGate meglétét mutatja.
A képernyő alján pár egyszerű menüt találhatunk:

Move Ship (m): A kiinduló, illetve a cél állomáson kívül a küldendő hajókat kell kijelölnünk, hogy melyiket óhajtjuk elküldeni a másik bolygóra. Több módon is utazhatunk a programban. Az elején még csak a hagyományos mód kínálkozik, de a későbbiekben a Stargate használatával egy kicsit leegyszerűsödik a dolog.

Travel Routes (t): Ha már sok hajónk mászkál a bolygók között, akkor ennek segítségével megtekinthetjük ezek útvonalát.

Flight Status (f): Az összes útban lévő hajónkat sorolja fel a program a kiindulási, illetve cél állomás feltüntetésével.

Planet List (l): A colonizált planéták listája, lakosság számával, növekedési vagy csökkenési %-ával, valamint a termelési mutatókkal.

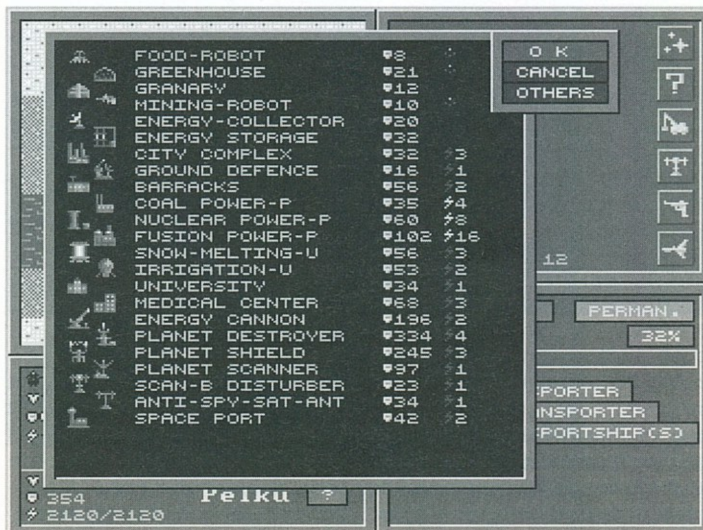


Reports (r): Ugyanazt a listát írja ki újra a program, melyet minden kör elején megjelentet. Ebben a listában a körben történt eseményeket találhatjuk meg az esemény megnevezésével, valamint a bolygó nevével. Idővel kialakítjuk magunknak a ritmust, hogy mely üzenetekre kell odafigyelnünk, szerencsére a program is támogatja ezt azzal, hogy a fontosabb üzenetek mellé kis ikonokat rajzol, valamint a vészhelyzeteket pirossal jeleníti meg.

Status (s): Az egész játékra vonatkozó adatokat találhatjuk meg itt. Ezek közül talán a legfontosabb a Tech-Level, mely a technikai fejlettségünket mutatja. Minél fejlettebb szinten vagyunk, annál több mindent tudunk előállítani. A határ valahol a 9-es szintnél van, ilyenkor már minden a rendelkezésünkre áll. A következő szintlépő határt jelzi a Research Status, mely növeléséről majd a későbbiekben szólok egy pár szót. Ezenkívül már csak az Empire Score marad, mely értelemszerűen az elért rangunkat szimbolizálja, valamint azok az összevont táblák, melyek a teljes bolygórendszerre mutatják meg az általános adatokat.

Special Commands (c): speciális utasításokat hajthatunk végre itt (maximum 3-at körönként). Az utasítások a következő kör elején kerülnek végrehajtásra:

- Short Range Scan: 60 pixel átmérővel egy letapogatást végez el a Planet Scanner annak a bolygónak a középpontjával, melyre telepítettük, feltéve persze ha rendelkezünk már ilyen eszközzel. A letapogatás után a saját egységeinket sárga, míg az ellenségeseket piros színnel jelzi ki a program. A haladási irányt is megállapíthatjuk a kis vonalakból. Nem árt néha



elvégeznünk egy ilyen letapogatást, főleg akkor ha valami olyasmit művelünk, mely a nemtetszését válthatja ki ellenfelünknek (pl. elfoglaltuk az egyik bolygóját). A programnak rossz szokása az, hogy ilyen esetekben még a nagymama lavórját is ránk küldi, így nem árt ha csak óvatosan támadjuk meg a már kolonizált idegen bolygókat.

- Long Range Scan: ugyanaz mint az előző, csak 120 pixel körben működik és természetesen kb. dupla annyi energiát emészt fel a bolygó tartalékaiból.

- Energy Cannon Shot: Ha rendelkezünk ilyen fegyverrel, akkor a gép három lövést enged meg a célbolygó felé, mely elpusztítja a bolygón lévő ellenséges objektumokat. Természetesen ehhez is tetemes energia szükséges.

- Destroy Planet: A Prof. Von Hirt által feltalált végső fegyver elég durva dolog, ugyanis teljesen elpárologtatja a kiszemelt bolygót, csapatostul, hajóstul, mindenestül. Csak végső esetben folyamodjunk ehhez a megoldáshoz, mert igen durva dolog csak úgy elpárologtatni egy bolygót (hiába, az ultimate fegyverek már csak ilyenek). Használata nagyon sok energiát igényel, így tankoljunk fel rendesen ha lövöldözni szeretnénk.

Espionage: Egy kis kémkedés sem árt a programban, bár megmondom őszintén, nem igazán volt nagy hasznom belőle, hogy minden nem ismert bolygót teliaggattam kém szondákkal. Ha átkapcsolunk Spy módra, akkor minden bolygón melyen tartózkodik szondánk, többféle vizsgálatot is el tudunk végezni. Ha a bolygóra kattintunk, akkor a következő lehetséges opciókkal találkozhatunk:

- View - a műholdba beépített kamera végigtapogatja a bolygót, és tájékoztatást ad a bolygó lélekszámáról, a nukleáris létesítményekről, valamint kijelzi 50%-os biztonsággal a bolygó körül tartózkodó idegen hajók számát.

- Scan - egy részletesebb térképet ad a bolygóról, ahol is megtekinthetjük a létesítményeket. Ha ellenfelünk anti-spy-antenna-val rendelkezik a bolygón, akkor nem fog sikerrel járni kutatgatásunk.

- Send - ha egy bolygón rendelkezünk Space Port-tal, valamint egész véletlenül rendelkezésünkre áll néhány felesleges szonda, akkor evvel a paran-

Player 1 has been accpted as a new member of the Great Empire!

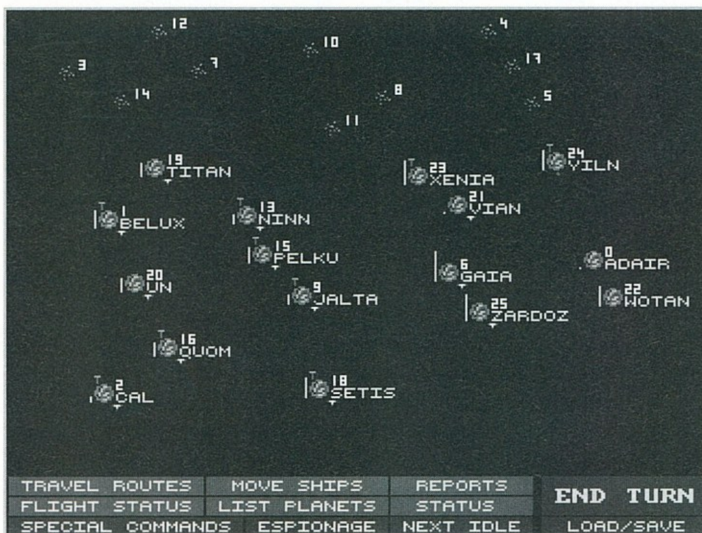
Player 2 has won the game!

ccsal tudjuk elküldeni a kívánt bolygóra kémeinket.

End of Turn (e): Ha elvégeztük az összes beállítást, akkor evvel léphetünk egy kört. Két játékos esetén természetesen ilyenkor adjuk át a kezdeményezés jogát a másiknak.

Next Idle (return, RMB): A report funkciónál felsorolt különleges eseteket vehetjük itt szemügyre sorban oly módon, hogy a program beadja egymás után a problémás bolygókat.

Rákattintva egy saját bolygóra a felszín tűnik fel rögtön, meg mindenféle ronda nyomógomb és ikon, melyeket nemsokára sorbaveszünk. A legfontosabb rész a középen található térkép, melyen később az összes építkezést végre kell hajtanunk. Minden épületnél (már persze amelyek éppen üzemelnek) kis ikonok tájékoztatnak arról, hogy mennyi a terület termelése, vagy éppen fogyasztása. Ha élelmet termel a terület, akkor kis sárga ikonok tűnnek fel (max. 3), ha pedig nyersanyagot, akkor szürke ikonok leledzenek a terület felett (ha 3 feletti a termelés, akkor számmal jelzi ki a program). Külön kategória az áramtermelés, mely mennyiségéről a kis nyilak adnak felvilágosítást. Ha sárga a nyíl akkor energia termelésről, ha pedig piros akkor fogyasztásról van szó. A legtöbb egység nem igényli, hogy ember irányítsa, azonban van pár, amely sokkal jobban működik ha egy telepest rakunk az adott mezőre. Egyébként az elején nagyon meg kell fontolnunk, hogy hova telepítünk termelő üzemeket, hisz a különböző területek más és más termelési mennyiségeket produkálnak. A nyersanyagoknak könnyű dolgunk van, hisz a



program kis sárga pöttyel (érc), vagy pedig terjedelmes fekete folttal (olaj) jelzi a figyelemre méltó területet. Ha ezek a területek elfogynak és még nyersanyagokra van szükségünk (ami nagyon hamar be fog következni), akkor próba cseresznye alapon kell a különböző területeket megvizsgálnunk. Én mindig azokat részesítettem előnyben, melyek ércet és kaját is képesek voltak termelni, persze sajnos nem sok ilyen területet találtam. A kaja termelés hasonlóképpen megy, a legjobb termőterületeket kell megkeresnünk, bár itt nem annyira kiélezett a dolog, mivel a Greenhouse használatával gyakorlatilag bárhol hozzájuthatunk a maximális 3 adaghoz. Egyébként telepeseinknek három státusa lehet a játékban, melyet az alsó sorban lévő emberkék szimbolizálnak. Minden egyes ember 1000 telepest szimbolizál, melynek színe lehet kék (dolgozó ember), piros (szabad ember), vagy zöld, mely a katonai állományba sorolt embereket jelenti. Elsőre úgy tűnik, hogy nem érdemes szabad embereket tartani a bolygókon, azonban ez így nem igaz, hisz a technikai fejlesztésben kizárólag ezek az emberek működnek közre, így csak úgy tudjuk fejleszteni a Tech-Level-ünket, ha hagyunk ilyen embereket is. Ha a bolygón építettünk egyetemet (University), akkor a fejlesztési képesség a duplájára ugrik fel egyből.

Az emberkék alatt sorokban találhatjuk meg a megtermelt dolgok mennyiségét szimbolizáló ikonokat. A sárga szimbólumok a kaja termelést jelképezik. Nagyon vigyázzunk arra, hogy ha zöld ikonok tűnedeznek fel ebben a sorban, akkor az azt jelenti, hogy olyan manusok vannak a bolygón, kiknek nem jut élelem. Ezen sürgősen változtatnunk kell, ugyanis ha nem teszünk ellene semmit, akkor a következő körben ezt az embert nem találjuk már a koloniában. Egyébként nagyon sokáig nem tudtam, hogy milyen logika alapján jelennek meg az új kolonisták a bolygókon, nos nagyon primitív a dolog, ugyanis minél több a felesleges kaja termelésünk, annál nagyobb az esélye, hogy új embert kapjunk. Persze ez csak egy bizonyos szintig érvényes, ezen felül már csökken a megjelenések gyakorisága. A következő sor a nyersanyag termelést jelzi, ez az ami sohasem lehet elég nagy, hisz gondoljunk csak bele, hogy egy ikon az pontosan 1 egység termelést jelez, és mondjuk egy Battlestar hajó több mint 600 egységbe kerül. Így érthető, hogy nagyon meg kell szerveznünk a termelést. A harmadik sor a felesleges energia termelést jelzi, ez egy viszonylag egyszerű dolog, hisz csak elegendő számú erőművet kell építenünk. Ne sajnáljuk az energiatermelést a bolygóktól, mert a későbbiekben nagy szükségünk lehet rá amikor a Stargate-n keresztül közlekedünk, hisz ez mind energiát fogyaszt, hogy a már említett extra fegyverekről ne is beszéljek. Az utolsó sorban a fejlesztés mértékét láthatjuk a bolygón, melyet mint már említettem, a szabad emberkék végeznek. Az ezek alatti területen a rendelkezésünkre álló raktározott mennyiséget láthatjuk. Az első szám a már meglévő mennyiséget, míg a második a rendelkezésünkre álló raktárkapacitást jelzi. Vigyázzunk arra, hogy a kajából és az energiából a fölös készlet elveszik. Nagyon hamar raktárak építésére kell majd gondolnunk, persze ha még nem említettem volna korlátok is vannak a programban, ugyanis maximum 35 épületünk lehet a bolygón. Az alsó részen már csak egy ? ikon marad, mely egy összegzést mutat a bolygóról.

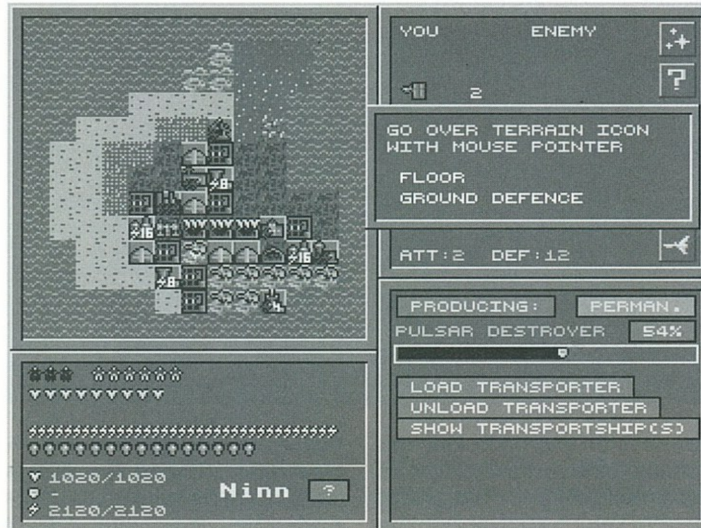
A jobb felső részen egy kis táblázatot találhatunk a rendszerben láthattunk saját és idegen hajókról. A jobb alsó részen kezdődnek az érdekes dolgok a Producing ikonnal. Mindenfajta termelést itt kell kezdeményeznünk azzal, hogy a megjelenő listából kiválasztjuk a nekünk

szimpatikus termelendő dolgot. A nevek mellett láthatjuk a szükséges alapanyag és áramszükségletet, valamint az esetleges áramtermelést. A szükséges telepesek számáról is tudomást szerezhetünk itt. Ha rendelkezünk Space Port-tal, akkor újabb menü tűnik fel Other néven, ahol is az űrhajókat lehet legyártatni. A kis keresztek ilyenkor a hajó erősségét jelzi. Egyébként a programtól kaphatunk segítséget a felszíni építmények telepítésénél, ha bekapcsoljuk a Help-mode kapcsolót, mely segít kiválasztani a legkedvezőbb helyet. Ha nem kapunk hibajelzést a programtól, akkor ilyenkor automatikusan elkezdődik a termelés. A fehér csík az éppen termelt dologba fektetett alapanyag mennyiséget jelképezi, ha a csík betelik, akkor elkészül a termék. Meg tudjuk gyorsítani a folyamatot úgy, ha a jobb oldalon lévő % környékére kattintunk, ilyenkor megadhatjuk, hogy mennyit óhajtunk invesztálni a fejlesztésbe. Ha meg akarjuk szakítani a termelési folyamatot, akkor nincs más dolgunk, mint hogy egy új terméket jelöljünk ki. Egyetlen egy kapcsoló maradt a termeléssel kapcsolatban, mégpedig az Unique/Permanent páros, mely azt állítja be, hogy egy db-ot vagy folyamatos termelést kérünk a termékből.

Vannak olyan extra parancsok is, melyek csak bizonyos dolgok teljesülésekor kerülnek kijelzésre a gyártó menük alatt. Következzenek most ezek:

Establish Colony: Ha egy kolonizálandó bolygó mellett parkol a Colony ship-ünk, akkor evvel a paranccsal tudunk állomást létrehozni a bolygón. A felépülő telepes központ csak a legszükségesebb igényeket tudja kielégíteni, mindenképpen szükséges, hogy a rendelkezésünkre álló embereket rögtön munkára fogjuk. A telepeshajó indításakor a felesleges emberekből tudunk gazdálkodni, igyekezzünk minél több (de legalább 3) embert elküldeni a bolygóra.

Install StarGate: Ha legyártottunk egy Stargate-et (át is küldhetjük egy másik bolygóhoz!), akkor lehetőségünk van rá hogy beüzemeljük. Gyakorlatilag érdemes minél előbb megtennünk, hogy lehetőség szerint az összes bolygón legyen ilyen eszközünk, ugyanis ilyenkor az utazások időtartama 1 körre csökken a távolságtól függetlenül. Olyankor van csak igazán értelme a dolognak, amikor támadás éri az egyik bolygónkat, ilyenkor egy pillanat alatt odacsoportosíthatjuk a flottánkat. Egyébként valahol szerintem ott van a minőségi ugrás a programban amikor használni kezdjük a StarGate-et.



Load Transporter/Unload Transporter: Ha rendelkezünk Transporter-rel a bolygón, akkor ide tölthetünk fel készleteket a bolygóról. Itt van az egyik bug a programban, melyet ki tudunk használni, ugyanis a hajók kapacitása végtelen, így nem muszáj a felszínt telefillezni raktárakkal és energiatárolókkal. Ennek akkor van főleg nagy jelentősége, amikor valami olyan nagy energia igényű dolgot művelünk, mint pl. egy bolygó megsemmisítése. Egyébként sem haszontalanok a Transporter Ship-ek, mert egy kolonizálásnál sem haszontalan dolog egy degeszre tömött ship.

Show Transporter: Az összes hajó tartalma kerül kijelzésre.

Load Colony Ship/Unload Colony Ship: Mint már említettem itt pakolgathatjuk a kolonistákat.

A megépített csapatszállító hajókba lehet bepakolni a katonákat, illetve az ellenséges területen evvel lehet kiengedni őket a bolygó felszínére. Általában nem árt ha kb. dupla annyi csapatok küldünk a bolygóra, mint amennyi védő egység van a bolygón. Ezek számát akkor láthatjuk, ha már be tudunk lépni a bolygóra, ilyenkor a termeléseket szimbolizáló ablakban látunk néhány soklábú szerkezetet. Nos ezek a védelmi erők. A csata a földreszállást követő kör elején kezdődik és vagy győzünk benne, vagy meghalunk. Az ellenség legyőzésével nem lesz még a mienk a bolygó, előbb még kolonizálnunk kell a már ismertetett módon.

Attack Planet/Stop Attack: A bolygó körül lévő hajóink nem támadják meg automatikusan a létesítményeket, erre külön parancsot kell adnunk, illetve külön kell megállítanunk a támadást ezzel a paranccsal.

A képernyő jobb felső sarkában található néhány ikon, melyek jelentése a következő:

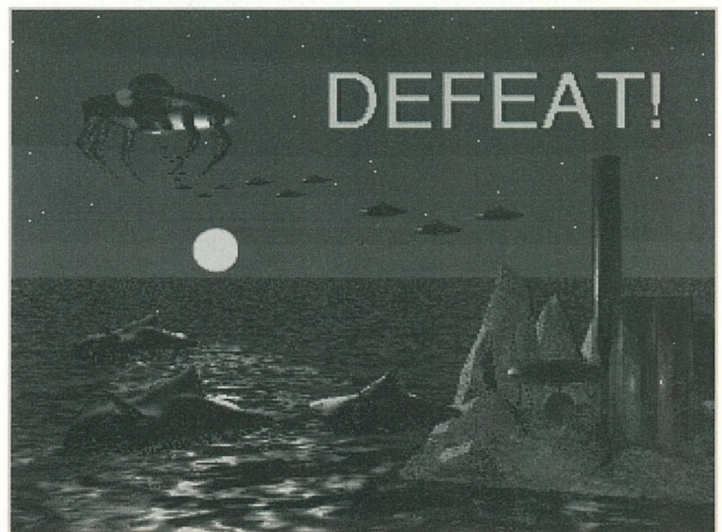
- **Star Map** - a főképernyőre visz vissza.

- **What is...?** - a program egy kis képernyőt nyit, ahol is kijelzi a kurzor pozíciójában lévő építmény funkcióját.

- **Destruct** - a földi létesítményeket rombolhatjuk le vele, egyszerűen rá kel kattintanunk az építményre és az máris eltűnik. A program az építésnél felhasznált alapanyagok 1/4-ét visszajuttatja hozzánk.

- **Scan Beam Disturbers:** A keresősugár zavarására szolgáló parancs.

- **Military Options:** E parancs segítségével tudunk katonákat toborozni a szabad embereink közül. Az alapfeltétel az, hogy legyen Barrack-unk a bolygón (6 ember fér el egy barakkban). Minden egyes katona besorozásához 30 egység nyersanyagra, valamint 20 egység energiára van szükségünk. Körönként csak egy katonát tu-



dunk mozgósítani. A kész katonákat pakoljuk fel a hajókra, ugyanis így nem fogyasztják a bolygó készleteit.

Az idegenekről

Alapvetően két formát találhatunk a játékban. A veszélyesebb formát az intelligens lények jelentik, melyek gyakorlatilag az ellenfeleink lesznek a küzdelemben. A másik formát a különböző bolygókon megtalálható és felfedezhető idegenek jelentik. Ezeket kétféleképpen tudjuk megtalálni. Az egyik mód az, ha kolonizáljuk a bolygót, ilyenkor a telepeseink megtalálják és jelentik a talált létformát. A másik mód az, hogy Exploration Ship-et küldünk a megvizsgálandó bolygó köré. Ilyenkor 4 kör szükséges ahhoz, hogy teljesen felfedezzük a bolygót. 5 szintje lehet a felfedezhető idegen faj értelmének. A legfejlettlenebbet (1) az egysejtű élőlények, míg a legfejlettebbet az ember típusú (5) élőlények képviselik. 50 különböző létformával találkozhatunk a játékban, és megéri foglalkozni velük, mert a birodalom támogatja a bolygók felfedezését, sőt ha felfedezünk egy új létformát, akkor némi támogatást is nyújt nekünk. Választhatunk, hogy nyersanyagokat, vagy hajókat kérünk. Ha a hajók mellett döntünk, akkor a következő variációkat kaphatjuk a felfedezett faj IQ szintje alapján: Fighter (IQ1), Dreadnought (IQ2), Cobra Ship (IQ3), Pulsar Destroyer (IQ4), Battlestar (IQ5).

Néhány szót érdemes még ejtenünk az ellenünk harcoló idegenekről. A fajt az emberek MECHS-nek nevezték el, és utolsó találkozásuk (az előző verzióban) óta igen sokat fejlődtek. Legnagyobb fegyverük a Mothership, mely tízszer erősebb a mi legerősebb hajónknál a BattleStar-nál. A MotherShip alkalmas bolygók kolonizálására és harcra egyaránt. Ha kolonizál egy bolygót, akkor létrehoz rajta egy Alien Central Unit-ot, mely hasonlít a mi induló egységünkre. Az idegenek nem fejlesztenek ki nagy iparú bolygókat, egy Nuclear Power-Plants és a védelmi egységek (Defence Units és Tripods) elkészítése után rögtön a lényegre térnek, azaz hadihajókat kezdenek el gyártani. Ha egy Mothership kerül a környezetünkbe, akkor ez először a bolygón található barakkokat, majd pedig az egyetemet veszi célba. Ezekután folyamatosan kebelezi be a bolygót és lakosságát, de nem pusztítja el, hanem rögtön saját magának kezd el termeltetni mindenféle harci eszközt. Sajnos embereink ilyenkor már abszolúte rabszolgának számítanak.

Az harcokról

A bolygón folytatott harcok a viszonylag egyszerűbb kategóriába tartoznak, nincs más dolgunk, mint kirakni egységeinket, mint már említettem. Minden bolygónál a gép kiírja az Attack/Defence pontokat, ebből már ki tudjuk következtetni, hogy mi vár ránk. Az űrbeli háborúnál talán még kevesebb dolgunk akad, inkább csak az utánpótlásról kell gondoskodnunk időben. Nem muszáj az összes hajónkat egy nagy flottába telepítenünk, azonban úgy osszuk el őket, hogy időben oda tudjanak érni a galaxis minden pontjára ha szükség van rájuk (persze a StarGate egy kicsit megkönnyíti ezt). A lövöldözésnél az azonos erősségű hajók 15%-ot vesztenek védelmükből, melyhez hozzáadódik még a Tech-Level is, így akár 25%-ot is sebezhetünk egy körben.

Úgy érzem sikerült elég mélyen bevezetni a témába az érdeklődő kispajtásokat. Annak ellenére, hogy shareware játékról van szó, nagyon ígéretesnek tűnik a fejlesztés, nem csodálkoznék rajta, ha valamikor megjelenne egy szoftvercég kiadásában mondjuk a Colonial Conquest III.

Bear™

Telepíthető építmények és gépek:

Food-robot: Kaja termelő egység, mely igényli egy telepes jelenlétét, hatékonysága elég nagy.

Greenhouse: A legnagyobb hatékonyságú élelem termelő egység. Ez is igényli egy telepes jelenlétét. Olyan terepeken érdemes alkalmazni, ahol nem található természetes növényzet, vagy állatállomány (nagyon poénos szerintem az, hogy tengereken is termelhetünk ki élelmet, hisz a program figyelembe veszi a tenger élővilágát is).

Granary: Az élelmiszer tárolására szolgáló raktár, 200 egységet tudunk belepakolni.

Mining-robot: Az ásványi anyagok és az olaj kitermelését segítheti elő, alkalmazásával megnövelhetjük a termelést. Telepes közreműködést igényel.

Energy Collector: A napfény energiáját hasznosítja, ebből termel elektromos áramot. Csak szárazföldön alkalmazhatjuk, de itt is ajánlott a sivatagi, vagy félsivatagi elhelyezés, mert itt sokkal nagyobb a hatékonysága, mint pl. az erdőben.

Coal power-plant: Szénnel működő erőmű, 4 egység a termelése körönként.

Nuclear power-plant: Atomenergián alapuló egység, mely 8 egységet termel.

Fusion power-plant: A legfejlettebb energiatermelő üzem, 16 egység a termelése.

Energy Storage Unit: Az energia tárolására szolgáló épület. 300 egységet tud tárolni. Vigyázzunk arra, hogy a gép nem ordibál ha elértük a végső kapacitást, hanem csak úgy elveszik a termelésünk.

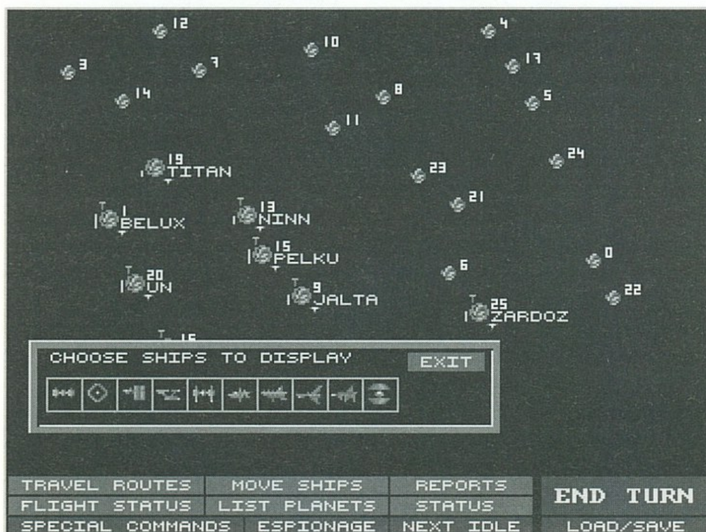
Colony Station: A legalapvetőbb létesítmény, melyet a colony ship szállít a bolygóra. Két telepes számára elegendő élelmet tud előállítani (ha az egyik telepest ott hagyjuk rajta).

City Complex: 8000 ember elhelyezését tudjuk megoldani benne. Működéséhez energiát igényel.

Spy Sat Antenna: Az ellenséges kém műholdak által küldött jelet fogja fel és erről értesíti a bolygó felszíni és orbitális erőit. Ha nincs ilyen berendezésünk, akkor nem vesszük észre ha kémkednek utánunk.

Scan Beam Disturber: Ennek segítségével a kijelölt körzetben "el tudjuk tüntetni" a kémműholdak elől a fontos építményeinket. A berendezés megtévesztő jeleket küld a védett területről.

Irrigation Unit: Ha nagyon sok sivatagos résszel rendelkezik a bolygó, akkor ennek segítségével akár zölden pompázó rétté változtathatjuk a területet a következő lépcsőkben: Desert -> 2/3 desert -> 1/3 desert -> grassland.



Snow Melting Unit: Hasonló szerkezet, csak ez a hideg területeket dolgozza meg egy kicsit: Ice -> 2/3 snow -> 1/3 snow -> grassland.

Ground Defence Unit: Automatikus földi védelmi erők. Nem különösebben erősek (Attack 2, Defence 12), de hasznosak lehetnek űrbeli támadásnál is.

Barracks: A katonai egységeink elhelyezésére szolgáló építmény, egyszerre 4 embert tárolhatunk benne. Támadás esetén a benne lévő katonákat a program kirakja a barrakból.

Planet Scanner: A bolygó környezetét tapogatja le a scanner, így fedezhetjük fel az ellenséges csapatmozdulatokat. 6-os Tech-Level felett kapjuk meg.

Energy Cannon: Véletlenszerűen 3 lövést küld a kiválasztott bolygóra. Az eltalált épületek véglegesen megszűnnek működni. Csak 7-es fejlettségi szint fölött kapjuk meg.

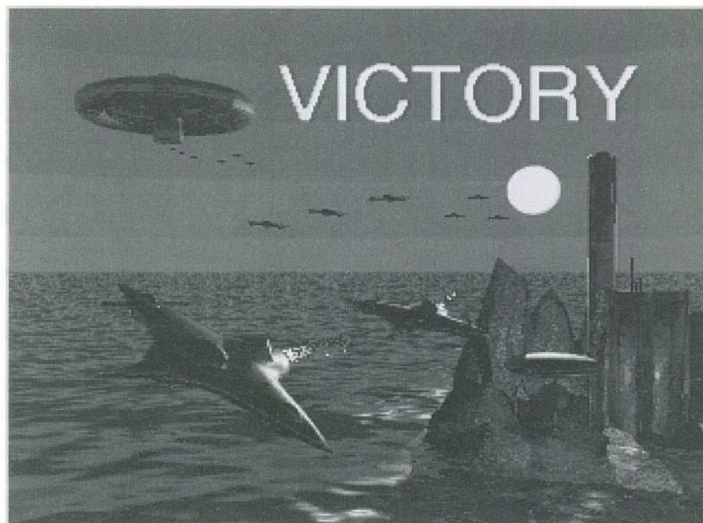
Planet Destroyer: Mint már említettem ez az ultimate fegyver. 1000 egység energia szükséges egy lövéséhez és teljesen elpárologtatja a kiválasztott bolygót. 8-as technikai szint felett használhatjuk.

Planet Defence: A bolygó energiatermelésének a felét fordítja az esetleges védekezésre, a bejövő támadások elhárítására.

Medical Center: Ha 8.000 ember fölé emelkedik a népességünk egy bolygón, akkor már mindenféle járványra számíthatunk, ha nem építettünk időben Medical Center-t.

University: 5 szabad telepes csiszolhatja itt az elméjét a Tech-Level-ünk emelése érdekében.

Space Port: Kizárólag ennek segítségével tudunk hajókat gyártani és kiküldeni őket a világűrbe.



Hajótípusok a játékban:

Colony Ship: A kolonizáláshoz szükséges hajótípus, 4 embert tud befogadni.

Stargate Ship: A már említett utazás gyorsító lehetőség, ne felejtsük el, hogy nem muszáj ott installálnunk ahol legyártottuk.

Transport Ship: Élelmet, ásványokat és energiát szállíthatunk evvel a hajóval.

Exploration Ship: Az idegen létformák felfedezésének egyik segédeszköze. Ne feledjük, hogy a Birodalom támogatja az ilyen jellegű próbálkozásokat, és persze az sem egy utolsó dolog, hogy a végső nagy pontozásnál az Empire Ranking is beleszámít mindenbe.

Troop Transporter: 4 katona szállítására alkalmas eszköz. Nagyon vigyázzunk rá, mert az idegen hajók csata közben előszeretettel lövik le elsőként őket.

Fighter: Nagyon kicsi harci eszköz. (Attack: 4)

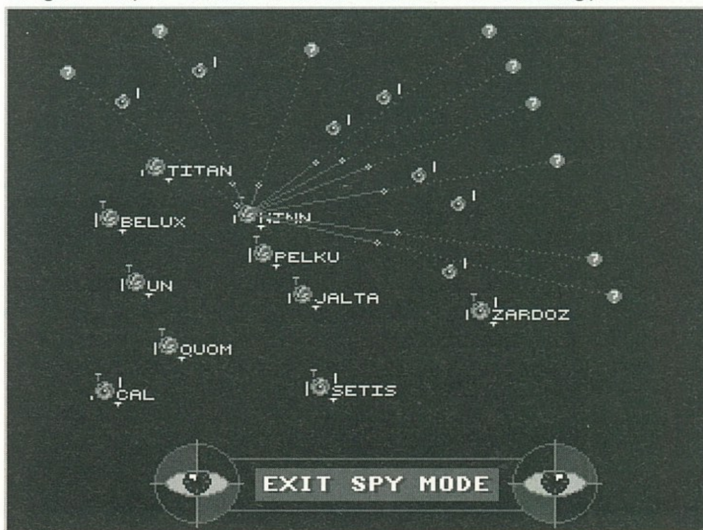
Dreadnought: Négyszer erősebb a Fighter-nél. Ez a gép kedvenc hajótípusa, legalábbis ebből szokott irdatlan mennyiségeket gyártani. (Attack: 16)

Cobra Ship: Középkategóriás támadó hajó, a viszonylag jobban kihasználható hajók közé tartozik. (Attack: 32)

Pulsar Destroyer: Erős hadihajó. (Attack: 50)

Battlestar: A legerősebb általunk gyártható hadihajó, négyszer erősebb a Dreadnought-nál. 6-os Tech-Level felett kapjuk meg a gyártás jogát.

Mothership: Az idegenek által gyártott legerősebb hadihajó. Nagyon meg tudja keseríteni az életünket, mert komoly flotta nélkül lehetetlen legyőzni.



3D INTERIOR DESIGNER

Megtervezheted álmaid otthonát. Megtanulhatod, hogyan rendezd be szobádat optimálisan. Vége a felesleges bútor tologatásoknak.

Hardware igény:
286, 512 kB RAM, VGA,
5 MB HD, MS-DOS 5.0

60%

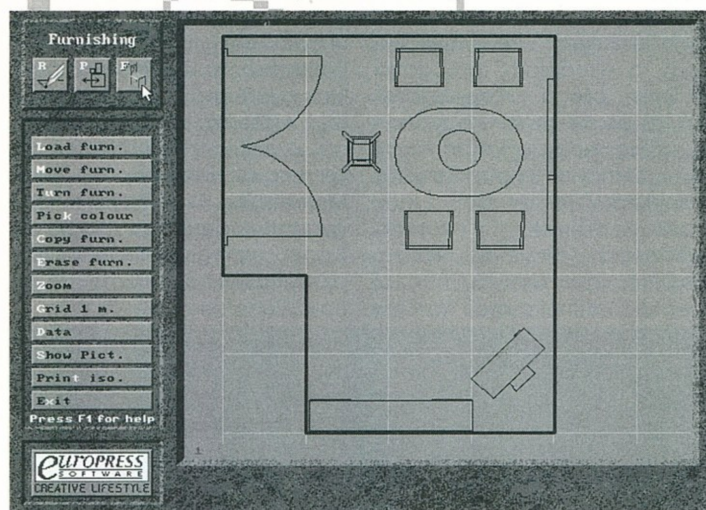
EUROPRESS

PC DISK

INTERIOR DESIGNER

3D

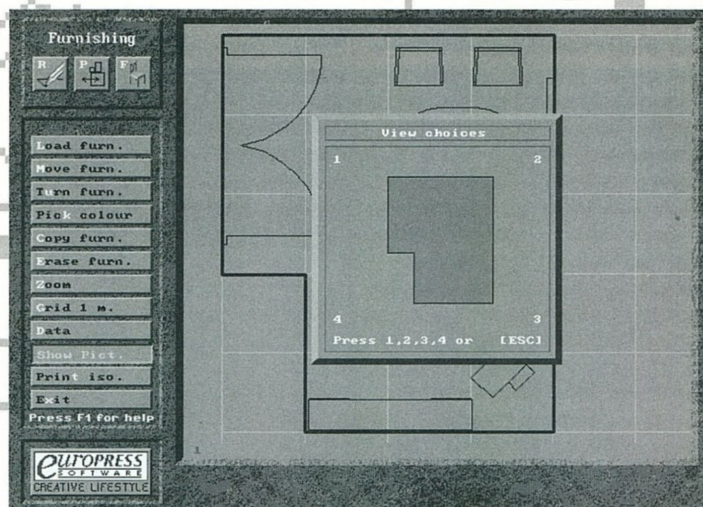
Lassan itt a tavasz. Így hát épp ideje, hogy elgondolkozzunk a "szokásos" tavaszi szoba, vagy lakás átrendezésen, átalakításon. Hát igen, ilyenkor kellene megkeresni a soha sem található mérőszalagot, lemérni a szobát, megmérni a bútorokat, megrajzolni A tervet. Persze legtöbbször épp csak hogy nem fér el a bútor az elképzelt



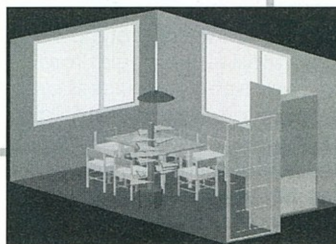
helyen, vagy egyszerűen nem jó, nem praktikus a szoba elrendezése. A többszöri bútor tologatások, átrendezések igen kimerítőek, és elveszik az ember kedvét a további munkáktól.

E "súlyos" problémán igyekszik segíteni a 3D Interior designer, ami nem más, mint egy belsőépítészeti, amolyan kis CAD program a Europress jóvoltából. A programot tipikusan egyéni, otthoni (amator) használatra szobák, lakások berendezésére, átalakítására fejlesztették, így kezelése is roppant egyszerű. Az alkotás munkafázisai logikusan követik egymást, ha eladtunk nem tudunk valamit, segítséget kérhetünk az F1 (Help) billentyűvel. A tervezés folyamata három editorra, három fázisra bontható. Először is megrajzoljuk szobánk alaprajzát, kiválasszuk, majd elhelyezzük a megfelelő bútorokat. Beállítjuk a padló, fal, bútorzat színeit. Ezek után a kész, berendezet szobát 3D-ben, tetszőleges nézőpontból megszemlélhetjük, vagy ki is nyomtathatjuk.

1. Room Editor (R)
Az első lépés. Itt kell meghatározni, megrajzolni szobánk alaprajzát. A műveletet a New room menüvel kezdjük. Rajzolás megkezdése előtt érdemes a Grid menüvel 1 m, és 1/2 m-es felosztásokra, rácsra bontani a szerkesztőtáblát. Ha esetleg szobánk nem szabályos alakú, Shift+egérrel lehet a falak 90 fokos (alapérték) találkozási szögét megváltoztatni. Tapasztalatom szerint nem lehet pontosan rajzolni egérrel, ilyenkor kénytelenek vagyunk a Wall height menüvel kézzel korrigálni a szoba adatait. Az alaprajz megrajzolása után a falak, illetve a padlózat színeit kell meghatároznunk. Ez a Room colour, Wall colour és a Floor colour



menükkel lehetséges, mindezekhez 60 szín áll rendelkezésre. Ha kész a szoba alaprajza, színeit is beállítottuk, mentsük ki, majd lépjünk át a következő

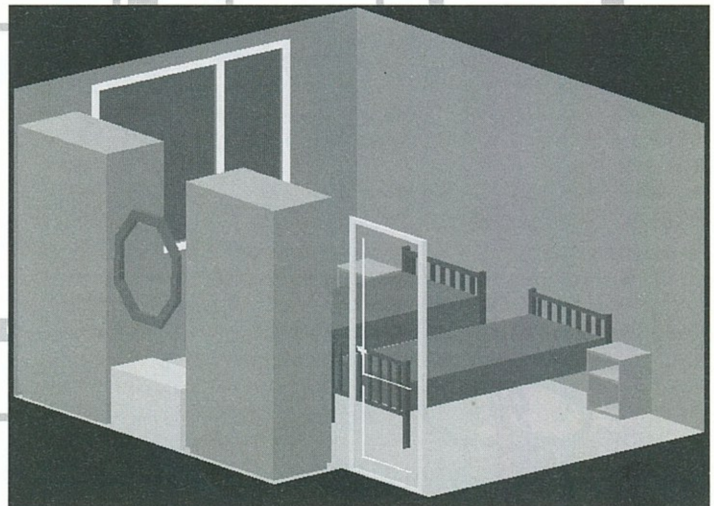


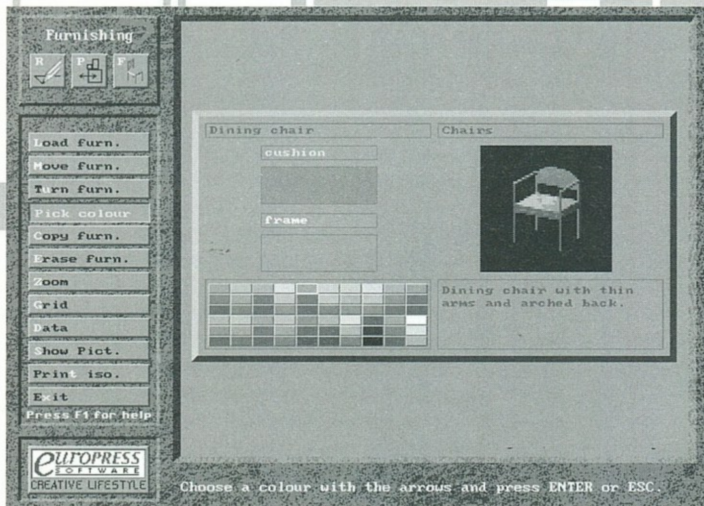
editorba. Komplett lakás berendezésénél, minden egyes szobát külön-külön kell megrajzolni, és kimenteni.

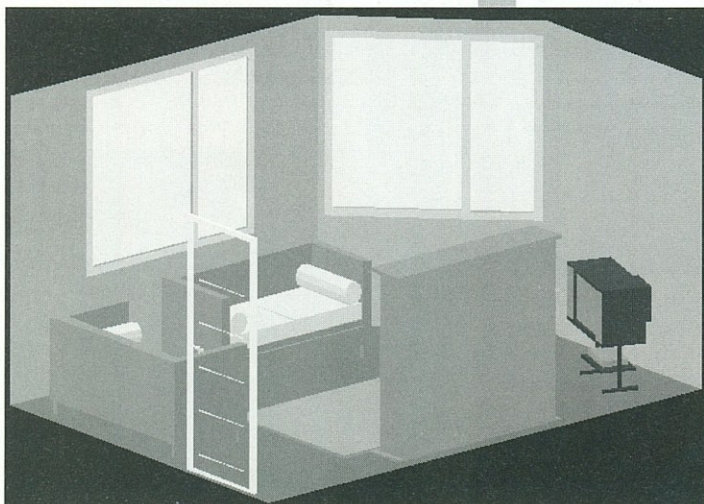
2. Plan Editor (P)
Az előbbi Room editorral kimentett szobát itt lehet (kell) újra betölteni. Több szoba betöltése esetén ezeket össze is illesztheted egy komplett lakássá. A szobák pontos összeillesztésében segít a Zoom, a Move plan, és persze itt is a Grid menü.

3. Furniture Editor (F)
Mint nevéből is kitűnik, szobánk berendezési tárgyait, ezek elrendezését ebben az szerkesztőben határozzuk meg. A berendezési tárgyakat pl. ablakok, lépcsők, ágyak, és más elemeket a Load furn-nal tölthető be a következő képen. Menüből először a tárgyak fő típusát kell kiválasztani, pl. székek, asztalok, radiátorok, lámpák, ablakok, konyhai berendezések, összesen 25 db főcsoportra vannak felosztva. Kétszer klikkelve a kiválasztott csoportra egy újabb menübe kerülünk,

de itt már magukat a tárgyakat kell kiválasztanunk. Szerencsére a berendezési tárgyakról a fontosabb adatok mellett, 3D-s képét is megnézhetjük, így könnyebb kiválasztani a megfelelő alkalmatosságot. Annál is inkább, mivel 400 féle berendezési tárgyat, bútort, kiegészítőket mellékelnek a programhoz. A tárgy, bútor lerakása után akárcsak a room editornál, itt is újra meg kell határoznunk minden egyes tárgy színét. Mindez a pick colour menü kiválasztása után lehetséges. Legtöbbjüknél két színt, pl. székeknél az alapszínt és a huzat színét kell beállítanunk. A fáradságos bútor tologatást, a Move furn. forgatásukat pedig a Turn furn. funkciókkal spórolјuk meg. Ha elrontottunk valamit a Del turn-nal törölhető a bútor. Másik sokszor használt menü a Copy turn, ami jól hasznosítható több egyforma bútornál, pl. székeknél. Amennyiben készek vagyunk a szoba berendezésével feltétlenül mentsük ki. Ezek után nem marad más dolgunk, mint a Show pict menüt kiválasszuk és meghatározzuk, melyik nézetből szeretnénk látni szobánkat 3D-ben, majd kényelmesen hátradőlve várni az eredményt. Ez bizony egy-egy bonyolultabb, sűrűn berendezett szobánál eltarthat egy ideig. A kész kép Picture.pcx névvel automatikusan elmentődik. Ha nem vagyunk megelégedve az eredménnyel, visszatérve a Furniture editorba tovább variálhatunk.







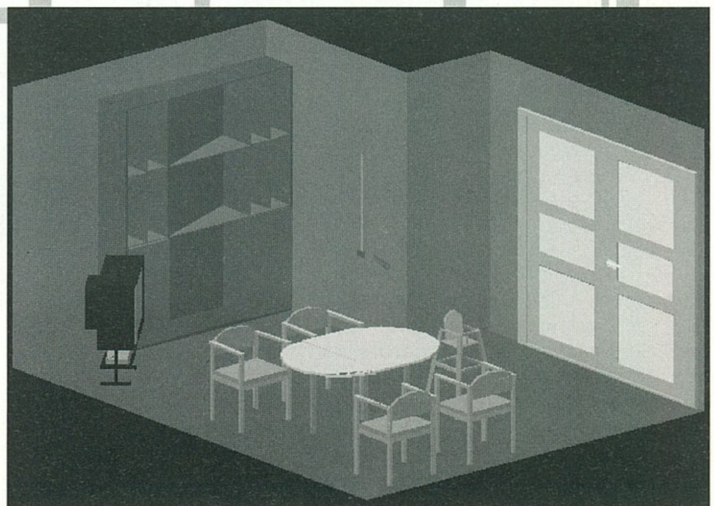
Nem írtam még a nyomtatási funkcióról, ami 1:50, 1:100, és 1:200 arányban képes nyomtatni. Nyomtatók sokaságát, pontosan 229 db-ot képes kezelni a 3D Interior. Végül felsorolnék néhány, a tesztelés során szembeötlő, pozitív ill. negatív tulajdonságokat.

Előnyei:
- kis méret (1 lemez!)
- igénytelen (286, 512 kB)
- könnyű kezelhetőség
- gyors tervezés
- sok nyomtatót kezel
- SVGA
- beépített help (F1)

Hátrányai:
- csak 1 képet (picture.pcx) ment ki
- nyomtatási képe line 3D
- nincs undo
- bútorok méretét nem lehet megváltoztatni
- minden bútor alapszíne fehér, szürke
- nem lehet a színeket (60 db) mosósítani

Összevetve a program előnyeit hibáival, bár az utóbbiból jó pár alapvető mégis ajánlom minden olyan PC tulajdonos figyelmébe aki épp tervezgeti szobája, lakása átrendezését. Hasonló típusú lakástervező programokkal összehasonlítva középszerű, de kisméretével egyszerű kezelhetőségével mégis kiemelkedik a sorból. Az otthoni, "háztáji" CAD sorozat következő része 3D Gardeners' World, amellyel már kertünket is a megtervezhetjük a hosszú téli estéken. Kinézve az ablakon talán rá férne. De biztos ami biztos megvárom a 3D Gardeners'-t kitudja, hátha a tulipánok mégis jobban mutatnak a cseresznyefa mellett.

Angler



PINBALL ILLUSIONS

Jöjj, vedd, nézz és láss! Elméddel fel nem foghatod, agyaddal meg nem értheted ezt a csodát...

Hardware igény:
A1200, 4000

99%

21ST CENTURY ENTERTAINMENT
AMIGA DISK

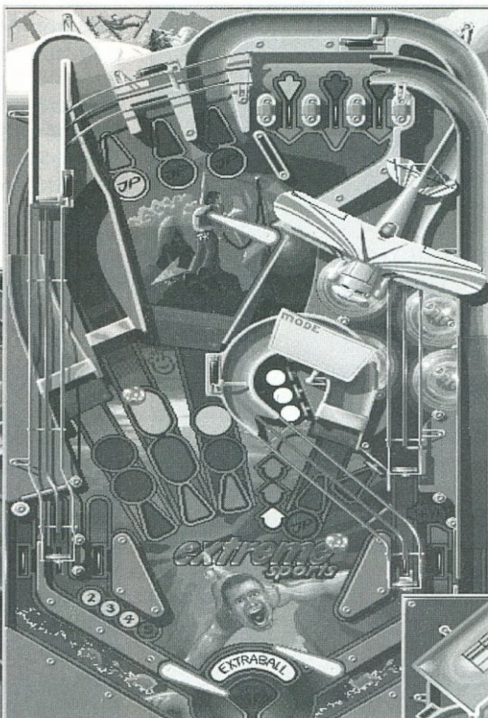
PINBALL ILLUSIONS

Itt van! Megérkezett!! Végre megjött!!!

Igen, te még mindig a GURU-t olvasod, és nem a "Részletek egy 13 éves lány naplójából" című könyv első bekezdéseit. Hogy minek örülök ennyire? Ravasz kérdés, mivel ott van a nagybetűs cím felül: Pinball Illusions! A nagyszerű flipperszimulátor sorozat a soviniszta PC-sek nagy bánatára bizony Amigán kezdte meg anno a hódító körútját, s csak azután terjedt át PC-re egy bizonyos pókszoft nevű BASIC-programozócsapat jóvoltából. Na de ki törődik a PC-sek DOOM-köd ülte völgyével, amikor itt az új, sőt legújabb Pinball-darab kedvenc 1200-asodra, esetleg 4000-esedre (ugyebár Gazdag Gézáék...). Hogy miben új? Mindenben! Leírni úgy sem tudom azt a látványt, amit Digital Illusionsék generáltak és azt a realisztikus érzést sem lehet nyomdai úton visszaadni, melyben a játék során részesülsz a 21st Century Entertainment jóvoltából.



A kézikönyvet kinyitva szembeötlő a féloldalnyi stáblista, és így már érthető a játék minőségi színvonala is. A program egyelőre "csupán" három pályát tartalmaz, és nem lehet tudni, hogy ez-e a végleges pályaszám, de ez a három is bőségesen elég egy darabig. A nagy reklámkampány kedvenc mézesmadzaga volt a multiball-lehetőség. Nos, ez bizony profi módon lett megoldva, mivel az összes asztallal nagyfelbontású módban is lehet játszani, és ilyenkor csaknem az egész asztal látható a képernyőn! Játék közben ezt a F9-F10-gombokkal tudjuk kapcsolgatni, azonban ha valamilyen okból multiball-t érünk el, akkor a program automatikusan átkapcsol Hi-Res-be (ha valakit zavar, bármikor visszakapcsolhatja - ha jut rá ideje). *(Az borzasztóan tetszett, hogy a golyók egymással is ütköz(het)nek!!)* A másik (számomra) pozitív dolog, az a játékmenet szerkezeti felépítése. Itt nem az "ahogy esik (gurul) úgy puffan" szemléletet kell követni, hanem az egyes asztalokon küldetésekkel is találkozhatunk, amelyek maradéktalan teljesítésekor hatalmas pontszámokhoz jutunk, egészen a végső célig. És még egy apróság a cheatolóknak: az asztalokat már nem csak egy, hanem három irányba is lökdöshetik! (Míg végül jön a TILT...)



A pontjelző-tábla is átalakult kissé, és a modern valódi flippereken bevezetett LED-display-kinézete van, ahol (ha olyan küldetéshez jutunk) egy kis videojátékba csöppenünk, de a "sima" pontszámkijelzés is tartalmaz jó néhány látványos meglepetést.

No és végezetül röviden (hogy a képeknek is jusson hely) az asztalokról:

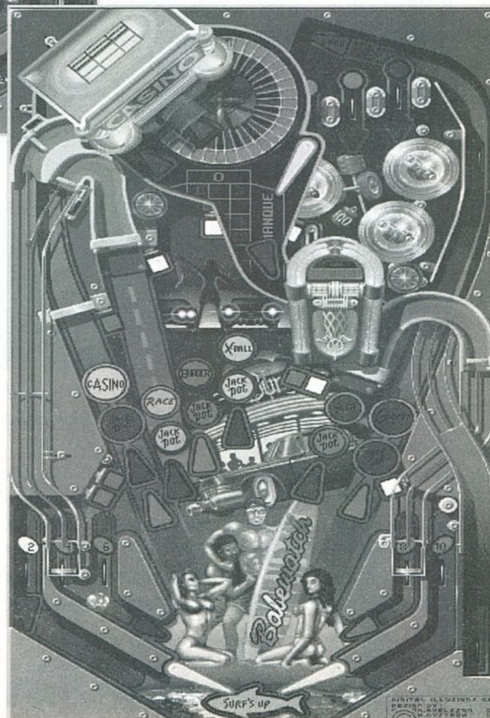
Law'n Justice: Célunk a rendőrség munkájába bekapcsolódva és eredményesen fellépve a bűn ellen végül is boldoggá tenni a jövőbeli várost (nem úgy!).

Babe Watch: A strandon kell alakítanunk.

Extreme Sports: A lakótelepi gyerekek köreiben oly szokványos sportokban kell bizonyítanunk, melyeket csak a puhány amerikaiak neveznek extrémeknek (pl. függőleges sziklafal mászás, gördeszka gyorsasági verseny, gumikötél-ugrás stb.).

Flip it! Flip it! HHHHHHHöhö, hhhhhhhö, cool[2]!

M.D.Jon, the Flipper Oetchee.



DARK LEGIONS

DARK LEGIONS

Hagyományos táblás stratégiai játék, fergeteges animációkkal.

Hardware igény:
386, 4MB RAM

89%

SSI

PC DISK

A játékot a Silicon Knights nevű csapat fémjelzi, és az SSI adta ki. Nem igazán behatárolható a stílusa, mert egy stratégiai játékot nyakon öntöttek egy kis szerepjáték körítéssel. Mindenesetre egy nagyon kellemes program sikeredett belőle. A jó öreg C-64-es Archon jut eszembe a csata részeket tekintve, persze nem a kinézete (mert az nagyon jól sikerült), hanem a verekedős rész. Egy kisebb területen kell egymás ellen harcolni, míg az egyik el nem pusztul (menekülési lehetőség nincs). Minden karakter egyéni stílusú "fegyvert" használ (ami az osztályára jellemző), és a terep megegyezik azzal ami a nagy térképen éppen körülöttünk van.

Sajnos a zenéről már nincs ilyen jó véleményem, nem tudja lekezelni a GUS-t, és a Blaster emulációm csak zenét adott, hangokat nem. Pedig az installáció azt állította, hogy mindkettő megvan.

Egy '94-es játéknál már alapvető követelmény lenne a GUS használata is, vagy legalább egy Roland emulációt tennének be (pl. Tie Fighter).

A zene nem rossz, de hamar megunja az ember, felejthető.

A játék indítása után, rögtön átverekedhetjük magunkat a gyári védelem akadályain (Enter).

Máris a játék menüjében találjuk magunkat, ide később mindenhonnan egy ajtó ikon segítségével térhetünk vissza. Ez persze az adott játék feladását jelenti, így csak kilépésre használjuk.

A menü részei:
- **Start** (lehet Quick és Setup)
- **Load** (10 hely)
- **Link** (modem vagy kábel)
- **Quit** (kilépés)

Load: Itt a 10 mentési lehetőségből tölthetünk vissza.

Link:
- modem/direkt összekötés
- master/slave
- 9600/2400 baud
- com1/2/3/4
- tárcsázás/hívásra várakozás
- tone/pulse típusú tárcsázás
- telefonszám
- modem init string
- hangup
- connect



Quit:
No comment!

Start:

Quick start: 10 előre elkészített játék. Nem lehet benne semmit sem megváltoztatni, rögtön a pályán kezd.

Setup:
- játékosok kiválasztása: ember-ember; ember-gép; gép-gép.
- pénz: 50-10.000
- mozgás körönként: 1; 3; 5; 10; 20; bármennyi.
- a gép szintje: Weak - erőtlen; Awerage - átlagos; Difficult - nehéz; Merciless - könyörtelen; Hopeless - reménytelen.
- pálya: 21 féle terep, méret és felszín különbségekkel.

A választás után a pipa ikont kell megnyomni, mert az ajtó a menübe tesz vissza, és nem lépnek életbe a változtatások.

A vásárlás menübe jutottunk. Egyszerre három karakter van



a képernyőn, a nagy zöld nyilakkal lehet léptetni őket jobbra vagy balra. A karakterek lábainál van a vételár, alatta a két kicsi zöld nyíl között pedig a vásárolt mennyiség látszik. A nyilakkal lehet a kívánt mennyiséget beállítani.

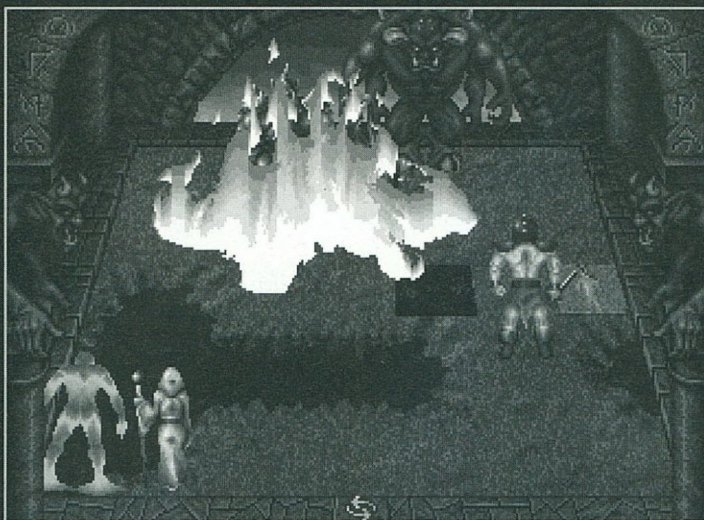
Maximum 75 karaktert tudunk venni, de a csapdák és a gyűrűk ebbe nem számítanak bele. A csapdák is figurának néznek ki, de kihelyezéskor csak 2D kinézetük lesz. A Shape Shifter az utolsó karakter.

Bal oldalt a két lemez ikonnal tudjuk betölteni/elmenteni a csapatunkat. Jobb oldalon a szokásos ajtó ikon, és egy szem ikon található, amivel a teljes csapatról kérhetünk listát. Így egyszerre láthatjuk a megvásárolt mennyiséget, és a jobb oldali táblán a kiválasztott típus rövid ismertetése is megtalálható. Ezt egyébként a karakterek képére kattintással is elő lehet hívni.
(1. táblázat)

A karaktereknek sajátos stílusú, teljesen különböző harcmodoruk van. Néhányuk a játéktérben és a harc során is tud valamilyen varázslást elkövetni. Általában a mágiát használók tudnak harc közben is ilyet használni. A játéktér és a harc közti különbséget majd később fogom részletezni. A mágiát használó karakterek, a játéktérben történő varázslásokért az életpontjaikkal fizetnek. Minden karakternek az élet regenerálódási értéke határozza meg a feltöltődését. Lehető-

leg ne amortizáljuk le őket teljesen, mert hamar legyapják az arcukat. Néhány karakter viszont harc közben, mindkét gomb egyszerre történő megnyomására, egy extra mozdulatsort is tud. Természetesen ez sokkal lassabb ütést tesz lehetővé, és megfelelően kell időzíteni a kezdését.

- **Wizard:** Varázsló (Jég varázsló)
Harc: Jeges lövedékekkel dobálja az ellenfelet.
Harc 1: kicsi jeget dob (jégkocka)
Harc 2: nagy jeget dob (ice ball)
Varázslás: Ice Ball-t tud dobálni, ami lefagyasztja az ellenfelet egy kör erejéig + levon az életerejéből pár pontot. Minden varázslat -10 életpontjába kerül, ezért érdemes mindig kéznél tartani egy Templárt is mellé, aki újra tudja generálni az elveszett pontokat. Kedvenc trükkje a gépnek, hogy a már leamortizált 10 pont alatti varázslóimhoz odaküld egy saját varázslót, és minden dobásával le tud tőlem szedni egyet.



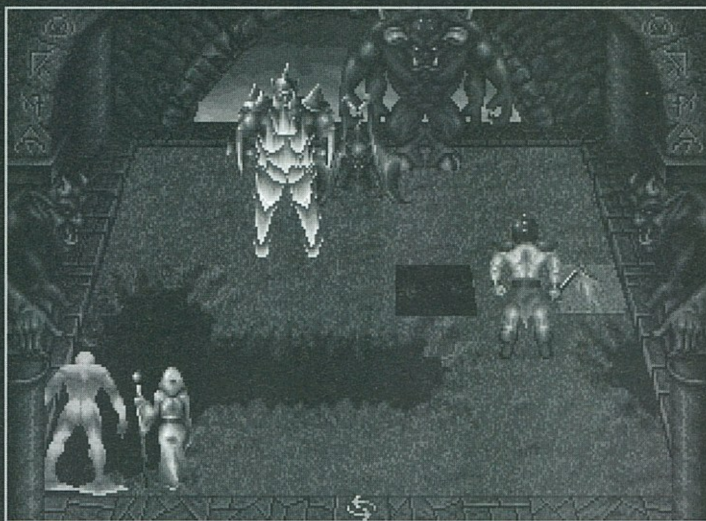
	Life	reg.	Str.	Stam.	reg.	Move	Ára
Wizard	30	2	3	30	80	3	60
Illusionist	40	2	2	30	80	3	50
Conjurer	30	1	2	30	80	3	100
Orc	50	2	3	30	80	4	30
Berserker	50	2	3	30	80	4	20
Phantom	70	2	3	15	70	3	50
Troll	90	10	6	20	95	2	40
Seer	20	2	1	30	70	4	65
Templar	25	2	2	30	80	4	40
Water Elemental	65	6	6	30	80	4	60
Fire Elemental	60	8	5	20	80	5	65
Thief	25	2	2	30	80	4	35
Vampire	150	-5	5	30	80	5	70
Wraith	100	0	5	30	80	4	50
Demon	100	6	10	30	90	4	80
Shape Shifter	32-50	2	-	-	-	-	65

1. táblázat



A varázslatot max. 6 lépésre, de 2 lépésen belül nem tudja alkalmazni. Természetesen ezt minden irányban.
Mozgás: Gyalogol

- **Illusionist:** Illuzionista
Harc:



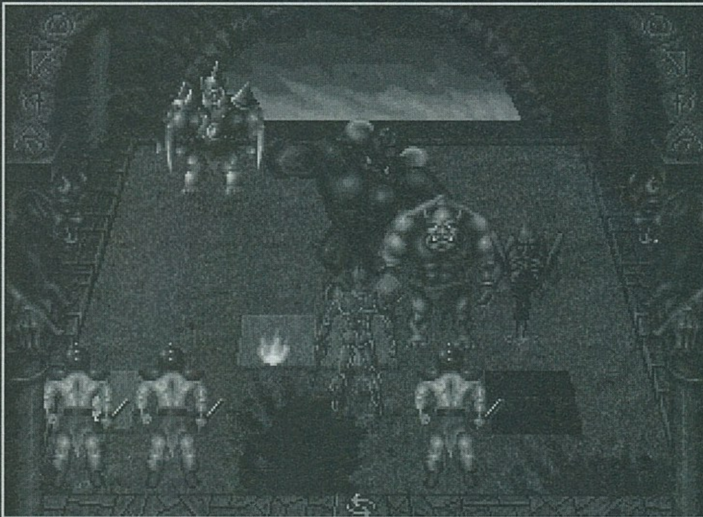
Harc 1: Dobálja az ellenfelet, mágikusan.
Harc 2: Elteleportálgat kisebb távolságokra.
Varázslás: Bármelyik karaktert meg tudja idézni, de azok nem tudják a speciális dolgaikat. Az ellenfél megtévesztését lehet vele szolgálni. Öt körön keresztül tart a hatása.
Mozgás: Gyalogol

- **Conjurer:** Mágus
Harc: Szörny karokat tud maga elé idézni.
Harc 1: Phantom módra két oldalról karmol.
Harc 2: Troll módra felülről bunkóval csap maga elé.
Varázslás: Szörnyidézés (Phantom, Demon, Wraith, Vampire, Fire Elemental, Water Elemental, Troll) 10 kör idejére. Csak maga mellé közvetlenül tud idézni. Az ő idézései viszont tudják a speciális képességeket is. Nagyon kellemes dolog a megidézett tüzet beküldeni az ellenség közé, és ott szétrobbantani. A megidézett szörnyek csak fele életerővel rendelkeznek, ezt vegyük figyelembe a harcba szállás előtt.
Mozgás: Gyalogol

- **Orc:** Ork
Harc:
Harc 1: Oldalról jobbos-balos kaszáló ütés, a kezén lévő pajzs-szerű késekkel.
Harc 2: Lefejeli az ellenfelét.
Extra: Nekifutásos felnyársalás.
Varázslás: Nincs
Mozgás: Gyalogol

- **Berserker:** Dühöngő harcos
Harc:
Harc 1: Karddal jobb-bal oldal ütés.
Harc 2: Karddal felülről előre ütés.
Extra: Körbeforgásos oldalütés.
Varázslás: Nincs
Mozgás: Gyalogol

- **Phantom:** Fantom
Harc:
Harc 1: Karmol rövidet jobb-bal oldalról
Harc 2: Karmol hosszút kaszáló jobb-bal kezes ütéssel.
Extra: Hosszú kaszáló kétkezes



- **Thief:** Tolvaj
Harc:
Harc 1: Késeket dobál.
Harc 2: Előre bukfenc, két oldalról késelés az ellenfél oldalába, majd hátrabukfenc. Nagyon vigyázzunk rá, mivel elég gyönge, viszont ezzel a harcmodorral közepes ellenfeleket még le lehet győzni. Igaz kicsit soká tart.
Varázslat: Nincs
Spec. tulajdonság: Csapda eltávolítás. (-10 p) Közvetlenül maga mellett, bármely irányban próbálkozhat a csapda eltávolítással. Ez úgy zajlik, hogy megjelenik egy láda belseje, ami hat gombot tartalmaz, különböző jelekkel. Nyilak jelzik a lehetséges, egymás utáni mozdulatokat. Ahol önmagába visszatérő nyíl van, ott azt a jelet meg lehet nyomni többször is. A felső sorban jelenik meg a feladat, ahol pár darab jelet mutat meg a teljes sorrendből. Tíz lehetőségünk van a helyes sorrend megtalálására. A hiányzó jeleket kell csak beírni, balról jobbra haladva, a nyilak logikája szerint. Sajnos azonos jelből lehet 4-5 darab is egymás mellett. Ha sikeresen kitaláltuk, akkor eltűnik a csapda, ellenkező esetben aktivizálódik. Azonos csapdák esetén sem egyforma a rejtvény.
Mozgás: Gyalogol



ütés.
Varázslás: Nincs
Speciális Tulajdonság: Láthatatlan
Mozgás: Eltűnik a földbe, majd a kijelölt helyen mászik ki. Át tud jutni az akadályokon, és a karaktereken is.

- **Troll:** Troll
Harc:
Harc 1: Bunkóval maga elé felülről csap.
Harc 2: Bunkóval jobb-bal oldal ütés.
Extra: Kétkezes felső taglózás, elementáris erővel. Ebből kettőt talán csak a démon bír ki, ezért ne nagyon hagyjunk rá időt az ellenfélnek.
Varázslás: Kősziklává tud változni, amit nem lehet megkülönböztetni a normális sziklától.
Mozgás: Gyalogol (mivel erős, de lassú, legjobb védőnek használni)

- **Seer:** Látnok
Harc:
Harc 1: Botjával csapkod.
Harc 2: Mágikusan megzavarja az ellenfél tájékozódását, egy kis időre. (CPU ellen szinte semmi hatása.)
Varázslás: Nincs
Speciális tulajdonság: Látja és láttatja a csapdákat maga körül, tőle 6 kockányi sugarú körben.
Vízen átkelés: Két kocka vizet is át tud lépni. A csapdákon nem tud átjutni.
Mozgás: Lebeg a föld felett.

- **Templar:** Lovag
Harc:
Harc 1: Bottal jobb-bal oldalütés.
Harc 2: Varázsütés előre.
Varázslás: Gyógyítás (-10p) a mellette álló karaktereknek (+6p).
Mozgás: Gyalogol

- **Water Elemental:** Elemi erő, Víz
Harc:
Harc 1: Vizet dobál.
Harc 2: Nekirohan az ellenfélnek (Szökőár?)
Varázslat: A víz felületén belül, bárhova azonnal odaléphet.
Mozgás: Elfolyik a földbe, és csak a kijelölt helyen jön fel újra (talajvíz?). Így nem nagyon izgatják a csapdák sem. A saját csapdák felett is át tud jutni.

- **Fire Elemental:** Elemi erő, Tűz
Harc:
Harc 1: Tüzet dobál.
Harc 2: Felizzik és robbant maga körül.
Varázslat: Csak egyszer tudja végrehajtani, mivel novává alakul és a tőle két lépésre lévő összes dolgot leégeti. Fákat, bokrokat, és a karaktereket is.
Vízen járás: átjut a vízen, csak nem állhat meg rajta.
Mozgás: Futótűzként mozog, a lépések szisztémájához hasonlóan, de csak a forduló pontokban áll le a talajra, vagy ha csapdára lépett. A szakadékon is át tud jutni.

- **Vampire:** Vámpír
Harc:
Harc 1: Bénító pillantás. (a dé-



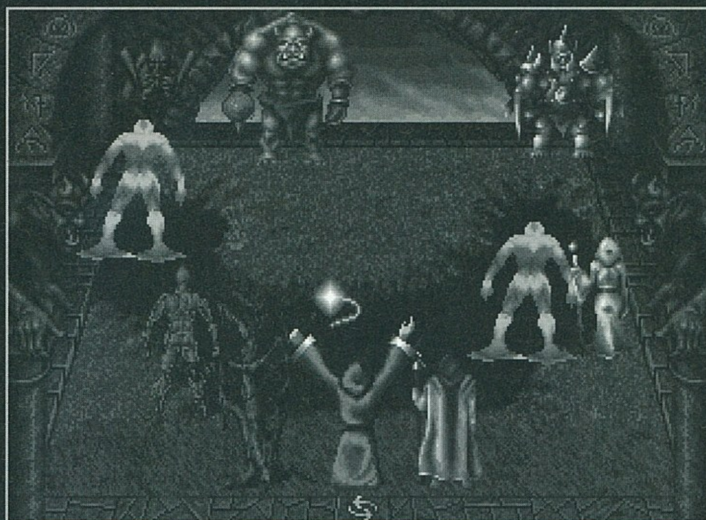
monnal ne nagyon kísérletezzünk)
Harc 2: Életerő szívás. (a gombot lenyomva kell tartani)
Varázslat: nincs
Speciális: Az általa megölt ellenfél Zombivá válik, és azontúl mellettünk harcol. Ismertető jelei: Teljes értékű alak csak szürke színű és nincs élet regenerálódási pontja. Ezenkívül a karakter speciális tulajdonságait sem képes prezentálni. Minden sikeres zombitás után a vámpír élet reg. pontja emelkedik, és így egy idő után már pozitív.
Mozgás: Repül, így nem akadály az előtte lévő karakter, víz, szakadék, saját vagy ellenséges csapda.

- **Wraith:** Kísértet
Harc:
Harc 1: Karmolás jobb-bal oldalt.
Harc 2: Karmolás előre két kézzel.
Varázslat: A pálya bármely részére (ha még nem mozgott), oda tud jutni harcolni. Kellemes dolog az ellenfél Seerjeit meglepni vele. Attól függetlenül, hogy nulla az élet regenerálódása, lassanként visszatöltődik az élete.

Mozgás: A földből kijön egy dimenzió kapu, amibe belemegy és a kijelölt helyen tér csak újra vissza. Át tud jutni az akadályokon, illetve a karakterek alatt.
Vízen átkelés: Egy kocka vízen simán átjut.

- **Demon:** Démon
Harc:
Harc 1: Hatalmas kaszáló ütései vannak.
Harc 2: Tüzet tud fújni maga elé.
Varázslat: Halál ordítást (Death Cry) tud hallatni (-20p), ami a környéken tartózkodóktól levon pár pontot. Nem igazán hasznos, mivel nem jelentős a károkozás, viszont ő jelentősen gyöngül. Inkább harcban gyapjuk le a környéken állókat. Ideális ellenfél a vámpír ellen, mivel nem hatja meg a bénító pillantás különösképpen.

- **Shape Shifter:** Alakváltó
Harc: Nincs saját stílusa, mert mindig olyan tulajdonságai vannak, amilyen karaktert éppen megformáz.
Varázslat: Maga az alakváltozás. Bárkinek az alakját tudja utánozni, de a saját alakját





nem viselheti. Nem igazán látom a jelentőségét ennek a karakternek, mivel semmilyen speciális tulajdonsága nincs, nem erős és nem tudja a felvett karakter speciális dolgait sem. Az ellenfél megtévesztésére pedig egyszerűbb megidézni valakit.

Ha befejeztük a vásárlást, akkor a játéktérbe kerülünk. Egyszerre csak 7×7 kockányit látunk belőle, de minden irányba lehet az egérrel mozgatni a képernyőt. Kellemes sajátossága a játéknak, hogy a scrollozásnál meg is dönti a játékteret függőlegesen, és így sokkal jobban lehet látni. Például a Démon teljesen eltakarja az előtte álló figurát, de ha mozgatjuk a képet, akkor jól látható lesz. Jelenleg három részre van tagolva, két egysávos és egy kétsávos sárga vonal választja szét vízszintesen a térfeleket. A legalsó egysávos alá lehet a karaktereket és a felette lévő (dupla sávig terjedő) részre lehet csapdát telepíteni. A többi rész az ellenfélé, ugyanilyen megkötésekkel. Természetesen a játék során ezek már nem látszanak és nem is élnek.

A képernyő felső részén jelennek meg ötösével a megvásárolt karakterek. Az aktuális piros keretben van, ezt az egérrel meg lehet változtatni. Lapozni a jobb felső sarokban levő nyilakkal lehet. A legfelső nyíllal újra lehet kezdeni a lepakolást, az alsó gömbbel pedig Orb Holdert kell kijelölni. Az Orb Holder a vezető, akinek halála esetén vége a játéknak. A kiválasztott vezetőnél nem lehet semmilyen gyűrű, viszont kap plussz 2 strenght pontot, és nő 5 ponttal a stamina regenerálódása is. Célszerű valamilyen erősebb karaktert kijelölni, bár akkor már szinte mindegy, ha vele is harcba kell már szállni. Legaljasabb dolog Phantomot választani, mivel ő láthatatlan. Ha Trollt választunk, az nem tud sziklává válni, és úgy eltűnni.

Wizardot lehetőleg ne jelöljünk ki erre a célra, mert az életereje -5 lesz. Egyszerűbb lepakolni a karaktereket, ha az F1 gombbal átváltunk 2D módba. Itt a pálya sokkal nagyobb részét látjuk át egyszerre, és így könnyebb a stratégia kidolgozása. A vizes részre csak a Water Elementált lehet letenni, de ami csak félig víz, oda lehet más karaktert is elhelyezni.

A köveket, bokrokat, szakadékokat, csapdákat, és a vizet néhány karakter kivételével, meg kell kerülni.
A 2D módra ezentúl a térkép kifejezést fogom használni, bár sokkal több funkciója van, mint a térképeknek általában. A saját karaktereket színes négyzetek jelölik, az ellenfélét pedig körök (a színjelzések megegyeznek).

Sajnos itt nem lehet gridet kérni, így némileg nehezebb a tájékozódás. Ha minden karaktert lehelyeztünk, akkor telepíthetjük a csapdákat is.

A csapdák:

- *Fire Trap:* Tűz csapda (Narancs láng)
Ára: 30
Minden karakter akinek nincs minimum 50 élet pontja, az meghal. A Fire Elemental természetesen immunis erre a csapdára.



- *Void Trap:* Üres csapda (Fekete, piros szemek+két kéz)
Ára: 60
Az a szerencsétlen alak, aki ilyenre lépett, az átesik egy másik dimenzióba, ahol egy kedves szellem a keblére öleli rögvest, és nem is engedi el vacsora előtt. Mármint a sajátja előtt.

- *Poison Trap:* Méreg csapda (Zöld koponya)
Ára: 30
Ha valaki ebbe beletaposott, annak rálépéskor -20 pont és körönként -7 ponttal csökken az életereje, hacsak a Templar meg nem gyógyítja. Az elemi erőkre és az élőholtakra nincs hatással.

- *Insanity Trap:* Őrület csapda (Emberi agy)
Ára: 20
A karakter megőrül és irányíthatatlanná válik. Nem veszélyes, és nem támad senkire, inkább hátrafelé menekül, de mivel meg van zavarodva, nyugodt szívvel lép rá a csapdákra. Kb. tíz kör múlva magától elmúlik a hatása. Az elemi erőkre és az élőholtakra nincs hatással.

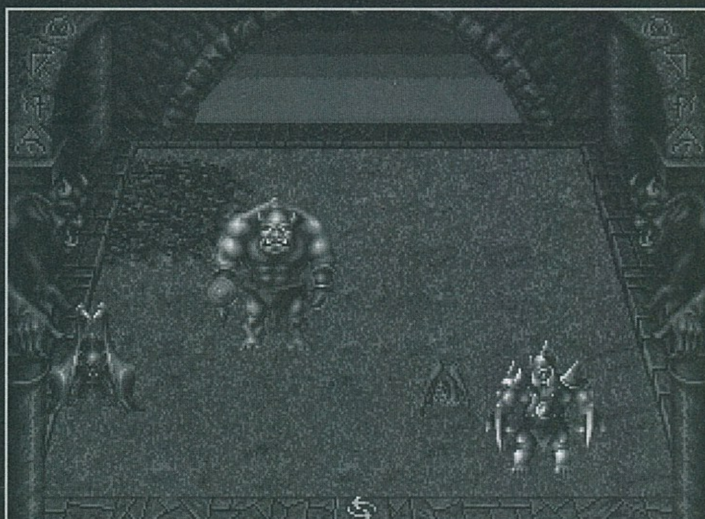
- *Stone Trap:* Kő csapda (Szürke emberalak)
Ára: 25
A rálépő karakter -20 pontot veszít.

- *Slowing Trap:* Lassító csapda (Két láb, kötéllel kerítve)
Ára: 20 A karakter egy mozgáspontot veszít. Sebezni nem sebez, de nem lehet meggyógyítani.

- *Teleport Trap:* Teleport csapda
Ára: 15
Rálépés után, véletlenszerűen elteleportál, de nem sebez. Ez nem mindig kellemes állapot, mivel visszatehet valahova hátra, vagy egy csapat érdeklődő ellenséges démon közé. Nekem ez a csapda akkor tetszett egyedül, amikor az idézett tüzemet egy csapat varázsló közé tette le, és sajnos novává kellett változtatnom (hehe).

Ha látom a csapdát, akkor nem engedi a gép, hogy rálépjek. Ha viszont nincs ott a Seer, akkor hiába tudom a csapda helyét, rá lehet lépni.

Már csak a különböző gyűrűk vannak hátra. Hatféle gyűrű van:



- *Speed* (sebesség) +1 move pont, kék színű. Ára: 30
- *Power* (erő) +1 strength pont, sárga színű. Ára: 20
- *Stamina* (kitartás) +5 stamina reg. pont, piros köves-barna színű. Ára: 20
- *Protection* (védelem) ???, ezüst színű. Ára: 20
- *Rejuvenation* (megfiatalítás) +1 life reg. pont, arany színű. Ára: 25
- *Life* (élet) +50% élet, bronz színű. Ára: 30

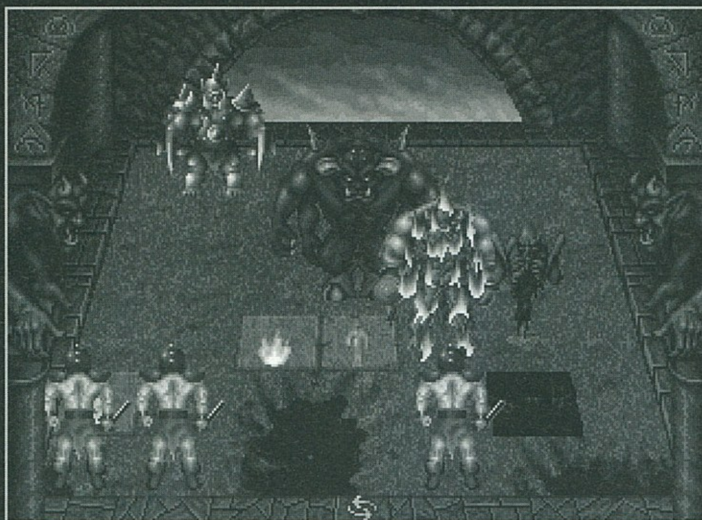
Az életből csak egy, a speedből és a staminából három, a strengthből és protectionból pedig öt lehet maximum egy karakternél. Egy karakter öt gyűrűt viselhet, az Orb Holder egyet sem.

Ha már sikeresen átestünk a lepakolás fárasztó procedúráján, akkor már játszhatunk is. Az egér jobb gombjával lehet váltani a kurzort: kard, villám, vagy nagyító formájúvá. A kard esetén, a karakterre mutatva, sárgával megjelenik a lehetséges lépések helye, és egy kockába mutatva elindul a karakter oda. Mindig először előre indul, majd oldalra és ha kell, újra előre halad. Ezt főleg csapda kerülés miatt érdemes megjegyezni, mivel mindenen áttapos amin csak tud.

A villámmal lehet az extra tulajdonságokat előcsalogatni.



Varázslás esetén meg kell mutatni, hova történjen a varázslat, illetve a tolvaj hol keressen csapdát. Nem kell látnia a csapdát, magától megtalálja. Nagyítóval a karakterek pillanatnyi állapotát lehet megnézni. Az ellenfél karakterét sajnos nem lehet, de legalább így nem tudjuk mikor ver át valamilyen illúzióval. A játéktérben az oldalsó szobrokra mutatva lehet a menübe jutni.



A bal oldali rész:
- **Ajtó:** a szokásos vissza a főmenübe, játék vége.
- **Boríték:** Chat mód a modemes kapcsolathoz.
- **Szem:** Ugyanaz mint a vásárlás során, csak itt a kiválasztott karakter adatait látjuk.

- **Potméterek:**
Beállítások: Save - mentés, Calibrate, Load - töltés, 1-es játékos kezelőszerve, Keys - kezelő gombok, 2-es játékos kezelőszerve, Animáció ki/be, Squares - négyzet a játékosok alatt, Grid - rácsozat ki/be (F2), Alert - riadó ellenség esetén, Music - zene hangerő, Sound - hangok erőssége.

- **Ablak forma:** nézet váltás 2D-re (térkép), ha döntve van akkor pedig vissza 3D-be. A térkép üzemmódban gyorsabb a játék, mivel itt nem animál, viszont az ellenfél lépéseit sem látjuk.

- **Nagyító:** A kurzort váltja át, -->lásd jobb egérgomb.

A jobb oldali rész:
- **Áthúzott kör:** egy karakter utasításainak törlése.
- **Villám:** --> lásd jobb egérgomb.
- **Zöld gömb:** Az Orb Holderhez megy a kijelölt karakter.
- **Kéz kék aurával:** A beteg, legyöngült karakter, az általunk kijelölt Templárhoz próbál menni, árkon-bokron át. Így könynyen belesétál az ellenségbe is.
- **Dupla nyíl:** Kijelölhetünk párokat, az egyik mindig követi a másikat.
- **Sima nyíl:** A térképen kijelölve egy pontot, a karakter oda igyekszik. Ha előtte le nem gyapják, vagy csapdába nem lép.



A játék nagyon élvezhetőre sikerült. A gép ellen játszva is lehet győzni, bár néha nagyon bárgyú lépései is vannak. Az előre beállított játékok maximum kezdőknek jók, mert nagyon karcsú az ellenfél stratégiája. Illetve még nekik sem ajánlom, mert nincs minden megfelelő karakterből a pályán. Például nem mindig ad Seert, ami nélkül nehéz a csapdákat kerülni. Vagy például nekem nem adott csapdákat, de magának igen. Szóval, szerintem érdemesebb saját csapatot kialakítani, és azt elmenteni későbbre is. Mindenki meg fogja találni a kedvenc karaktereit, amiből többet is rak és gondolom lesz amiből egyet sem. Részemről én nem használok alakváltót, de lehet, hogy csak nem jöttem rá miben jó. Az illuzionista varázslatai túl rövid ideig élnek, hogy igazán lehessen használni őket.

Végül néhány száraz technikai adat a játékról: A dos4gv miatt csak minimum 386-os gépen lehet játszani vele, de azon nem igazán gyors. Bár ha kivesszük az animációt (egy idő után úgyis meg lehet unni, és még gyors gépen is idegesítően lassú kivárni a lépéseket), akkor élvezhető a játék sebessége. A hossza 29,7 mega, ami 1163 file. Kb. 400 k alapmemória mellett, még hajlandó volt elindulni, de a felső memóriát igényli. Emm386, és QEMM mellett is működik, de xms-re van szüksége. A smartdrive használata ajánlott, mivel sokat fordul a winchester felé.

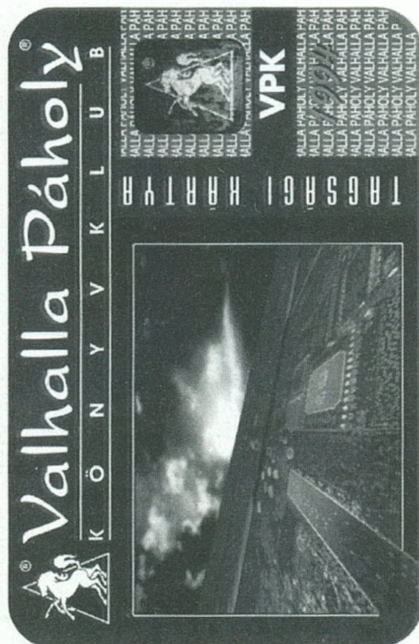
Mindenkinek nyugodt szívvel tudom ajánlani, bár a hanghatások biztos még jobban feldobták volna.

Merlin

A VALHALLA PÁHOLY KÖNYVKLUB

Második negyedéves ajánlata

1995. április 1-től 1995. július 1-ig



ROB MACGREGOR: INDIANA JONES ÉS A BELSŐ VILÁG

Egy földalatti világból származó diktátor arra készül, hogy félelmetes hódító seregét a Külső Világra uszítsa. Egyetlen ember van csupán, aki elejét veheti a pusztításnak: a Húsvét-szigetek aku-aku szobrait tanulmányozó ifjú régész, Indiana Jones!

STEVE PERRY és STEPHANI PERRY : ALIENS vs. PREDATOR : A PRÉDA
(A második ALIENS trilógia szerzőinek új könyve.)

A gyarmatbolygó lakóinak rá kell döbbenniük, hogy két különböző idegen életforma képviselői garázdálkodnak a világukon. A sebezhető és védtelen emberek a két iszonyatos horda közé szorulnak. Mivel az egész kolónia sorsa a tét, a telep vezetője rákényszerül, hogy szövetséget kössön az egyik idegennel, egy olyan lénnyel, aminek egyetlen vágya, hogy megölje őt.

JOSH KEEGAN: NEONBIBLIA

Ha a Sátán a Földre zúdítja félelmetes hadait, ember nem szállhat szembe a pusztítókkal. Ember nem, de Isten fiai igen. Jézus és Buddha visszatér, hogy a közeljövő néhány kiberőrültjének és fémkemény harcosának segítségével megszabadítsa a világot a gonosztól.

JOSH KEEGAN: ZAP CITY - A Túlélők játszmája

Mit tehet egy tizennyolc éves lány, ha sürgősen rengeteg pénzre van szüksége? Elindul egy intergalaktikus túlélőversenyen, ahol csak egy maradhat életben, és aminek a tétje sokkal nagyobb, mint bárki gondolná.

KYLE STERNHAGEN és PHIL B. THORNE: NEOBLAST

Jakuzák, neo-sógunok, maffiavezérek és szabadúszó szerencsevadászok nyílt és becstelen küzdelme egy hormonkészítmény képletéért, egy olyan szerért, ami forradalmasíthatja a gyógyítás tudományát - és ami egész konszern-birodalmak összeomlását okozhatja.

RICHARD AWLINSON: ÁRNYASVÖLGY (Avatár-trilógia 1.)

Az Elfelejtett Tartományokban beköszönt a viszály kora. Ao, az Istenatya elégedetlen a világot kormányzó pantheon működésével, és elhatározza, hogy megbünteti őket. Valamennyi istent kitaszítja égi honukból; a száműzöttek halandó emberek testébe kényszerülnek, s csak akkor térhetnek vissza a felső létsíkokra, ha felkutatják a Sors Táblái néven ismert titokzatos ereklyéket, amiket Ao különböző rejtekhelyeken szórt szét, szerte a világban. Az istenek halandó megnyilvánulásai - az avatárok - között gyilkos háború indul a Táblák megszerzéséért; ingatag lábakon álló szövetségek köttetnek és oldatnak. Ami azonban még öldöklőbbé teszi a küzdelmet, az Ao rettenetes ígérete: az istenek helye többé nincs biztosítva mennyben és pokolban, ha egy halandó ember idejében megszerzi a Táblákat, bármelyiküknek a posztját elbitorolhatja...

RICHARD AWLINSON: TANTRAS (Avatár-trilógia 2.)

A trilógia második kötetében a hősöket felelősségre vonják Elminster meggyilkolása miatt; mivel nem sikerül tisztázniuk magukat, menekülniük kell a halálos ítélet elől. Nemcsak a titokzatos Hárfások üldözik őket szerte a Tartományokban, hanem Bán nagyúr bosszúszomjas martalócai is. A hajsza végül Tantras városába veti őket, ahol az igazságosztó Torm isten avatárja székel. A kalandozók mindkét fél elől bújkálva próbálják menteni a menthetőt, miközben Bán nagyúr és Torm apokaliptikus küzdelmet vívnak, először csak szolgáikon keresztül, végül azután személyesen is.

RICHARD AWLINSON: VÍZMÉLYVÁRA Avatár-trilógia 3.

A Sors Táblái utáni versenyfutás végső fázisába ér. Cyric csapdába csalja és elárulja társait; mindenki azt hiszi róla, hogy egy gonosz avatár szolgálatába szegődött, neki azonban saját céljai vannak. Bán nagyúr elpusztult az előző kötetben, két további alvilági isten azonban - Myrkul és Bhaal - szövetkezik a Sors Tábláinak megszerzésére. A cselekmény Észak leghatalmasabb városában, az ősi titkokat rejtegető Vízmélyvárában tetőzik, ahol hőseink szembekerülnek a sötét istenek összeesküvésével. A mindent eldöntő csatában számos meglepetés vár az olvasóra - kiderül például, hogy az istenek éppoly kevéssé halhatatlanok, mint a balga kalandozók, s külön érdekessége a történetnek, hogy a hőn áhított ereklyék végül a gonosz Cyric kezébe kerülnek...

RAOUL RENIER: KORONA ÉS KEHELY

A crantai birodalom már csak rég letűnt név Ynev őstörténetében, hajdan magasztos öröksége elkorcsosult utódok kezére jutott, s egykori dicsőségéről csupán a halomsírok alatt szunnyadó élőholtak álmodoznak. Az ő hatalmukat akarja kihasználni a birodalom feltámasztására egy nagyravágyó sámán, a letűnt crantai istenek utolsó hódolója. Terveiről azonban tudomást szerez az egyik legtitokzatosabb északi városállam úrnője, az alidaxi boszorkánykirálynő, és elhatározza, hogy a saját javára fordítja a helyzetet. A sámán alvilági erőkkel áll szövetségben, s titokzatos orgyilkosai elől senki sem menekül. A boszorkánykirálynő egyetlen embert állít szembe vele: Geor dar Khordakot, a megkeseredett lelkű fejvadászt, az Ikrek toroni szektájában nevelkedett ilanori ifjút, akinek ráadásul régi, engesztelhetetlen ellenségek loholnak a nyomában...

DAMIEN FORRESTAL: DOOM - A POKOL KAPUI

A világszerte ismert és közkedvelt számítógépes játék regényváltozatában Milne százados, az Amerikai Hadsereg Különleges Egységének vezénylő tisztje szigorúan titkos feladattal érkezik a Marsra: egy kísérleti állomást kell megtisztítania az oda befészkelt fegyencektől. Dolgát nehezíti, hogy tudati tartalmának ROM-ját súlyosan sebesült teste helyett egy acélváz hordozza, jól képzett kommandósok csapata helyett pedig egyetlen ember, a félvad Gontar szakaszvezető kerül a keze alá. E párosnak kell megvívnia harcát egy másik világ démonaival, akiket egy beteg elme hatalma idézett meg a tér és az idő ismeretlen dimenzióiból...

Vérbeli, mocskos szórakozás!

DALE AVERY: A RENEGÁT

Mágia és harcművészet eposza: hősi krónika az Ynevre-szállt gonosz isten, Amche-Ramun ellen folytatott reménytelen küzdelemről, Krán fejvadászairól és Pyarron ügynökeiről.

Dale Avery Dél-Ynev világának megalkotója. Első magyarul megjelenő regénye klasszikus forrás a M.A.G.U.S. rajongóinak és izgalmas, elgondolkodtató olvasmány mindenkinek.

Észak Lángjai

Szerepjáték Levélben

Elérkezett az idő, hogy számodra, s általad íródjék a történelem

A Quiron-tenger mellékén hatalmas seregek néznek farkasszemet: a rég torzsalkodó Vörös és Fekete Hadurak ismét a hatalom lobogói alá szólították Észak népeit. A Fekete Hadurak nyomasztó fölényét a sorsdöntő sagrahasi ütközet törte meg, ám a harcnak ezzel még nincs vége...

A népszerű Ynev világán immár nemcsak a M.A.G.U.S. játékosai kalandozhatnak, hanem bárki, akinek kedve van belekóstolni az ynevi kalandozók életébe. Az eredeti szerepjáték szabályai alapján kifejlesztett program lehetővé teszi, hogy egy gondosan kidolgozott karakterrel bejárd Északot, és kalandjaiddal történelmének formálója legyél.

A játék résztvevői Ynev csodáin és lényein kívül egymással is kapcsolatot teremthetnek, konspirálhatnak, és akár csapatokban is kalandozhatnak. Csakúgy, mint a többi szerepjátékban, itt sincs nyertes, és nincsenek vesztesek. A M.A.G.U.S. fejlesztői és a Valhalla szerzőgárdája a garancia arra, hogy igazán színvonalas, élményekben gazdag kalandokban részesül minden jelentkező. A játék nem harcközpontú, és - ellentétben más hasonló játékokkal - nem az eltöltött fordulók száma határozza meg egy-egy karakter szintjét, hanem valóságos eredményeik.

Játékosként néhány szavas beállításokkal és utasításokkal határozhatod meg karaktered terveit, de óvatosnak kell lenned a karakterlap kitöltésekor is, hiszen, csakúgy, mint a valóságban, a jellem és a belső tulajdonságok is kihatnak a cselekményre. Fordulónként (150 Ft) egy-egy nap történetét szabhatod meg így, melyről valóban irodalmi megfogalmazásban rövid novella számol be. A szöveg végén található térkép alapján pedig megtervezheted karaktered további útvonalát.

A játékba bármikor, bárki bekapcsolódhat, tennie csak annyit kell, hogy a túloldalon közölt jelentkezési lapot kitöltve elküldi aValhalla Holding címére:

Valhalla Holding
Észak Lángjai
Budapest 1088
Rákóczi út 11. IV. 4.

A lehetséges utasításokat, beállításokat karaktered előtörténetével együtt az első fordulóval kapod kézhez. A későbbiekben tervezzük egy szabálykönyv kiadását is, mely azonban nem helyettesítheti a M.A.G.U.S. szerepjátékot, kizárólag a levelezős játék szabályait, trükkjeit és lehetőségeit fogja tartalmazni.

Újdonságok

Mindazok, akik új játékost szerveznek be, egy fordulót ingyen kapnak. Ehhez utasításlapjukkal egy borítékba csomagolva kell hogy feladják beszervezett társuk (társaik) jelentekezési lapját. Ha a beszervező eleve több karakter utasításlapja mellé mellékeli az új játékosok karakterlapját, kérjük jelezze, hogy melyik karaktere számára kívánja felhasználni az ingyenes fordulót.

A másik szenzáció, hogy vannak olyan különösen értékes varázstárgyak, amelyek evilági pénzt érnek. Ha egy karakter ilyet talál, azt feltüntetjük az értékével együtt. Amennyiben a karakternek sikerül eljutnia ezzel a pénzt érő varázstárggyal a legközelebbi városba, és ott keres egy boltot, a varázstárgyát pénzre, azaz evilági vásárlási utalványra válthatja, s ezt bármelyik Valhalla boltban levásárolhatja. Természetesen az efféle „kincseket" a karakterek egymástól is elvehetik, a jutalom azé, aki eljut vele a boltba.

Kitöltési útmutató a mellékelt jelentkezési laphoz

Kérünk, hogy adataidat olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel írd le, ha lehet tollal, de semmiképpen sem ceruzával!

Az egyszerűség kedvéért jó lenne, ha a fordulóid befizetéséről szóló feladóvevény fénymásolatát is mellékelnéd a karakterlap mellett, ezzel jelezve, hogy hány fordulóra fizettél be előre.

A fölső rovatba a neved és a pontos postacímed kerüljön, melyet ellenőrizz, hiszen hiányában nem tudjuk feladni a válaszlevelet, és értesíteni sem tudunk arról, hogy hibásan, vagy hiányosan töltötted ki ezt a rovatot. Ha lehet, adj meg egy telefonszámot, melyen keresztül tisztázhatunk karaktereddel kapcsolatban felmerülő kérdéseket.

A karakter nevének kitalálásakor, ha már abszolút nincs ötleted, javasoljuk, hogy ferdítsd el, illetve írd át valamiképpen kedvenc fantáziahősöd nevét, de semmiképpen ne az eredetivel próbálkozz. Így elkerülhetjük, hogy csak a városállamok területén ne kalandozzon 20-30 Rambo, illetve Raistlin, nem beszélve Kitiaráról, avagy Drizzt'Do Urdenről. Ha ez a megoldás sem tetszik, bízd ránk hősöd nevének kiválasztását: ebben az esetben ynevhez illő, hangzatos, bár a többiek számára esetleg ismeretlen nevet kapsz majd. Ha így döntesz, a „Tetszőleges" felirat kerüljön a karakter nevének helyére.

Mint már említettük, fontosak karakterek belső tulajdonágai, így ezeket különös figyelemmel válaszd ki, tudva, hogy bizonyos esetekben ezek döntenek karaktered sorsa felől. Vigyázz, hogy belső tulajdonságaid ne ütközzenek túlzottan alapvető jellemedtől, de érdemes kipróbálni néhány érdekes kombinációt.

Fegyvereid és képzettségeid kiválasztásához a M.A.G.U.S. szabálykönyvét ajánljuk, a könyv, illetve ötlet hiányában ide is kerülhet a „Tetszőleges" felirat.

A megjelenés rovatba egy rövid, de igényes leírás kerüljön, melyet azok olvashatnak majd, akik karaktereddel találkoznak. Hajad, szemed, és bőröd színét innen nyugodtan kihagyhatod, hiszen ezt az információt is megkapják azok, akikkel találkozol, és nem volna túl érdekes mindent elismételni.

A képességek meghatározása dobással történik, azaz a véletlenen múlik, azonban szem előtt tartjuk azt az igényt, hogy a játékos számára fontos képességek ne lehessenek alacsonyak. Így egy képességet „xx"-szel megjelölve ezt még két alkalommal újra dobjuk, és a legmagasabb érték lesz a végleges. Ez egy képeséggel hajtható végre. Két másik képesség mellé „x" -et téve ezeket még egyszer újra dobjuk, szintén a magasabb értéket véve véglegesnek.

A karakter képzettségeit a következőképp kell megválasztani: minden karakter megkapja a M.A.G.U.S.-ban szereplő alapképzettségeket, továbbá mindazokat, mire van Képzettségpontja. A rendelkezésre álló helyre listát kell készíteni a felvenni kívánt képzettségekből. Ezekből annyit tud elsajátítani a karaker, amennyire pontja van. Tehát a lista legtetején kell állnia a fontosabb képzettségeknek, az alján pedig azoknak, melyek kevésbé lényegesek. Ha a karakternek maradt még Kp-ja, de az a következ képzettségre nem elég, a maradék Kp a következő Tapasztalati Szint elérésekor kerülhet majd felhasználásra.

- A harcértékek elosztása úgy történik, hogy a lekötött (M.A.G.U.S.-ban zárójeles) értékeket elosztjuk, a maradékot pedig szabadon oszthatod el a KÉ, TÉ, VÉ és CÉ között, a Jelentkezési lap erre szolgáló rovatában.

- Az Fp és Ép, továbbá a Pszi és Mana-pontok mennyiségével sem kell foglalkoznod, ezeket vagy a véletlen, vagy a kaszt határozza meg. Az Fp-k értéke egyébiránt minden első TSz-ű karakternek maximális lesz. Pszi-vel természetesen csak akkor rendelkeznek azok, kiknek ez kasztjából nem számít alaptudásnak, ha Képzettségpontot áldoztak megtanulására.

ÉSZAK LÁNGJAI SZEREPJÁTÉK LEVÉLBEN

Jelentkezési lap

Név:
Lakcím:
Irányítószám:

Telefonszám:
Lakcím, telefonszám titkos kezelését:
☐ kéred ☐ nem kéred

Karaktered neve:
Kasztja:

☐ Harcos	☐ Gladiátor	☐ Fejvadász
☐ Lovag	☐ Tolvaj	☐ Bárd
☐ Harcművész	☐ Kardművész	☐ Tűzvarázsló
☐ Boszorkánymester	☐ Pap	☐ Paplovag

Jelleme:
Vallása:

Faja:

☐ ember	☐ elf	☐ félelf
☐ törpe	☐ udvari ork	

Neme: ☐ férfi ☐ nő

Képességei:

☐ Erő	☐ Gyorsaság	☐ Ügyesség
☐ Állóképesség	☐ Egészség	☐ Szépség
☐ Intelligencia	☐ Akaraterő	☐ Asztrál

Harcérték módosító elosztása:
KÉ: TÉ:
VÉ: CÉ:
Választott képzettségek:

Hajának színe: Típusa:
Bőrének színe: Szemének színe:
Kora: Magassága:
Testsúlya:

MEGJELENÉS
- ☐ igényes
- ☐ átlagos
- ☐ igénytelen

ANYAGI MOTIVÁCIÓ
- ☐ pazarló
- ☐ adakozó
- ☐ takarékos
- ☐ fukar
- ☐ kapzsi

ÉRZELEMVILÁG
- ☐ álmodozó
- ☐ romantikus
- ☐ gyakorlatias
- ☐ számító
- ☐ gátlástalan
- ☐ törtető

HOZZÁÁLLÁS
- ☐ hiszékeny
- ☐ elnéző
- ☐ jólelekű
- ☐ kedves
- ☐ természetes
- ☐ kételkedő
- ☐ okoskodó
- ☐ kötözködő

VESZÉLYBEN, KÜLÖNLEGES HELYZETBEN
- ☐ hősies
- ☐ vakmerő
- ☐ bátor
- ☐ megfontolt
- ☐ óvatos
- ☐ gyáva
- ☐ félénk
- ☐ sunyi,aljas

MUNKA
- ☐ buzgó
- ☐ szorgalmas
- ☐ kitartó
- ☐ lelkiismeretes
- ☐ felületes
- ☐ lusta

FELLÉPÉS
- ☐ szerény
- ☐ visszafogott
- ☐ jelentéktelen
- ☐ kiismerhetetlen
- ☐ magabiztos
- ☐ kérkedő

HANGULAT
- ☐ mérges
- ☐ depressziós
- ☐ mélabús
- ☐ hétköznapi
- ☐ jókedélyű
- ☐ vidám
- ☐ tréfás

ÉLETSZEMLÉLET
- ☐ pesszimista
- ☐ cinikus
- ☐ realista
- ☐ derülátó
- ☐ optimista

TERMÉSZET
- ☐ hideg, érzéketlen
- ☐ kimért
- ☐ békés
- ☐ nyugodt
- ☐ ingerlékeny
- ☐ ideges, kapkodó
- ☐ szenvedélyes

Különleges ismertetőjele:



Tárárá bumsztiré, tárárá bumsztiré, tárárá bumsztiré, tárárá bumsztirééé...

Hölgyeim és Uraim, Brazil mester cirkusza bemutatja Önöknek a világ legizgalmasabb attrakcióját! Csatolják be biztonsági öveiket, maradjanak csöndben, csukják be a szemüket és menjenek el szépen aludni... Brrrr, borzasztó. Azt hiszem, maradandó agykárosodást szenvedtem, pedig már eddig is elég bizonytalanul soroltam magamat az értelmes élőlények közé. Sajnos nem túl régen muszáj volt a Fővárosi Nagycirkusz nevű rettenet egyik előadását végigszenvednem, és ez elég súlyos mértékben roncsolta maradék agysejtjeimet, ezért kérek mindenkit, hogy legyen velem ma egy kicsit elnéző. Nem tehetek róla, de bizonyos dolgok a kelleténél jobban lefárasztanak. Nem titok, ilyen dolog a cirkusz is, és igaz ugyan, hogy a szerkesztőségben is zajlanak időnként nem semmi előadások, és ezáltal úgy-ahogy edzésben vagyok, de ami sok, az sok. Borzasztó ezt kimondani, de akkor már inkább levrovot írok. Mellesleg immár harmincadik alkalommal, bár ez nyilván senkit nem érdekel, engem sem nagyon, de azért gondoltam leírom, azzal is megy az idő. Tárááárááá bumsztirééé...

És még mielőtt bárkinek hatalmas hiányérzete ébredne és ez okból kifolyólag nem tudna aludni, énekelni, bukfencezni vagy sokismeretlenes egyenletet megoldani, közlöm, hogy a

Brazil féle Amiga Help

nevű igen nagy népszerűségnek örvendő, és immár kötelező jelleggel a levrov elején szereplő szeretetszolgálati akármi még mindig működik. Tehát mindenki nyugodtan küldheti az üres lemezt egy válaszboríték társaságában, akinek mindenféle Amiga hardver programozással kapcsolatos hasznos és kevésbé hasznos infokra van szüksége. Most pedig következzen valami egészen más.

P and K

P and K! Szervusz Brazil! Hosszas töprengés után ezt az üdvözlési formát választottam a Hi rövid és bunkó, a Helló-ból sok van. Most a bevezető következik, a fenti csak egy kis köszönés vélemény kifejtés volt. Levelem négy fő részre tagolható a tárgyaláson belül: 1. az újság dicsérete, 2. bírálata + Joypad, 3. megfontolandó ötletek, egyebek, 4. kérdések; rögtön 6 sor múlva rátérek ezek elemezgetésére. A levelem címe lehetne: Pro és Kontra vagy hosszabban Hatás-ellenhatás. Most levelem írásakor tájékoztatlak, hogy az újévi GURU volt csak a standon, újabb nem.

Köszönöm szépen, de jó. A levél kelte 95.02.14-16, tehát minden valószínűség szerint bármi is lehetséges. Ha jól emlékszem, ami persze majdnem kizárt, akkor ebben az időben már kész volt az újság. Vagy nem. De mindegy, azóta már biztos megjelent. Mostanában tart még a csúszkálás, biztos neked is feltűnt, hogy tél volt, de kisdobos becsszóra komoly erőfeszítéseket tesz a team ezek elkerülésére. No akkor nézzük tovább a levélkét.

Következik az irodalmi fogalmazásból ismert tárgyalás az általam kigondolt mondóka fő része, mely több részre bomlik. Az újság dicsérete: Nos, öhm, tehát, illetve, kérném, lényegében, vagyis. Komolyra fordítva a szót nagyon jó, hogy az újság nagyobb részben Amigával foglalkozik, PC-seknek ott van a PC, illetve CD GURU. Frankók az újságban a felhasználói rovatok, különösen a Demológia tetszik. Nem rossz a shareware játékokkal foglalkozó rész sem, bár erre még később visszatérek. Az arculatváltás után észrevehető volt a színtelenedés -ezek szubjektív vélemények-, de ez mostanra visszaállt a régi értékrendbe.

Örülök, hogy tetszik a változás, nem vagy egyedül vele. Remélhetőleg a szín hegyek visszatérése nem azt eredményezi, hogy ismét olvashatatlan cikkeket (persze csak úgy nagynéha...) generálunk. Azonban a változás nem állt még meg, de erről most többet nem mondhatok, mert nagyrészt fogalmam sincs, hogy mi fog változni legközelebb.

És most jönnek a negatívumok! Először is az újság nagyon! drága. Kérem azért 248 Ft nem semmi. Rendesen mellbe vágott. És most a PC-sek fejével gondolkodva: ha naprakész információkkal akar rendelkezni, akkor 3 újságot kell megvennie -PC GURU, GURU, CD GURU- azért jól leszippantják őket -ez nem az én bajom »akinek van pénze 200 ezer forintos gépre, azoknak ez semmiség« és az előbb nem is a legjobb gépre gondoltam- nem rossz.

Itt megint beleszólnék. Tulajdonképpen az árra nem tudok mit mondani, mert valóban magas, pontosabban annak tűnik. Sajnos annyira sokba kerül minden, hogy muszáj volt ezt a lépést megtenni. Sajnos nem tudunk mit csinálni, muszáj kifizetni a nyomdát, a papírt, a szállítást, valamint ezer millió mindenfélét, és akkor még a terjesztőkről nem is beszéltem, de nem is fogok, mert ma nem kívánom teljesen felidegesíteni magam. Csak ismételni tudom: előfizetve olcsóbb, bár akkor egyszerre kell kiadni egy nagy rakás zsetont. De ha erre rászánod magad, akkor az év közbeni áremelésektől is megóvod magad, persze csak akkor, ha lesz olyan (bár ismerve szakértői kormányunkat még annak is örülhetünk, ha lesz egyáltalán papír ésszerű áron...). Előfizetési csekk kérhető a szerkesztőségtől, de anélkül is működik a dolog, csak olvasd el az újságban a részleteket. Na akkor erről mára ennyit. Izé, illetve még valami. Az jó lenne persze, ha a PC-sek megvennék mindhárom lapot, de ez sem nem kötelező, sem nem elvárható tőlük. Mellesleg (ha már az áraknál tartunk) a CD GURU 990 forintos ára elég barátságos, nem?

Joypad: "szegény" nyomorult konzolosoknak nincs egy normális magyar lapjuk sem. Kíváncsiságból megvettem egy számot (a Joypad fuck hatására), megdöbbenve tapasztaltam, hogy majdnem igaza volt az írónak, de én azért más stílusban fejeztem volna ki magamat. Kicsi lapszámú, ehhez viszonyítva drága, rövidek a cikkek.

Már látom, hogy a Joypaddal kapcsolatban nem nyugodnak le a kedélyek. Valóban vékonyabb, mint a többi GURU termék, viszont teljes egészében színes. A lap filozófiája más. Nem komplett játékleírásokra törekszünk, hanem arra, hogy néhány játékot bemutassunk, leírjunk róla ezt-azt, kedvet csináljunk néhány játékhoz, vagy pont ellenkezőleg lebeszéljük róla az embereket. Ez a lap erre készült, és nem másra. Sajnos konzolos megszállott még viszonylag kevés van, úgyhogy egy ideig negyedéves megjelenésre kellett visszakapcsolni, de sebaj, előbb-utóbb tömegek fognak tüntetni a Joypad heti megjelenéséért.

Visszatérve a GURU-ra, az arculatváltás után mindenki agyonra dicsérte az újságot, de szerintem a régebbi lapok tapintása jobb volt. *(Na és például ez, amit most éppen olvasol? - Brazil)* A PC GURU-ban az Infernóról készített képeket, ó borzalom volt nézni. És most jöjjön a shareware rovat. Előnyei: több mint egy oldalas, kizárólag csak Amigás stuffokkal foglalkozik, csak így tovább. Hátrányai: ebből az új rovatból is látszik, hogy egyre kevesebb az Amigás téma, s, hogy a GURU lapszáma meglegyen, új rovat is kell bele. A lap minőségére visszatérve engem a csillogós lap eléggé zavar, mivel mesterséges fénynél olvasom.

Irány a természet! Mostmár itt a jó idő, éppen itt az ideje, hogy kimenj a szabadba GURU-t olvasni. Azért remélem a mostani papír már elég jó lesz. Más. A shareware nem azért került bele a lapba, mert már nem nagyon van miről írni, bár tény és való, hogy kevés Amigás anyag érkezik a szerkesztőségbe, és mi csak olyanról írunk, ami megérkezik. Ennél azonban lényegesen több programot adnak ki, csak a cégek általában a PC-s verziót küldik szét az újságoknak. Namost a shareware játékrovat az azért van, mert az Angler (is) egy megszállott, és (ő is) imádja az ilyen gémeket, így aztán kijárt egy-két oldal helyet magának. Aminek egyébként én (is) örülök. Személy szerint én tovább bővíteném még a PD zónát is, meg a shareware gamékat is, de engem ez ügyben nem kérdez meg senki, ezért egyelőre azt hiszem, hogy így maradnak.

A harmadik rovat következik: ötletek. Lehetnének az újságbab rejtvények is, úgy mint a 94/5-ben volt (akkor még alig tudtam valamit megfejteni belőlük, mostanra már informálódottabb vagyok), lehetnének a BBS-hez telefonszámok Amigához is, ha vannak még. Írhatnátok a CD^{32} bővít-

hetőségéről egy nagyobb lélegzetvételű cikket. (...) A kalózkodásról, pontosabban a törvényekről is informálhatnátok minket, mert szerintem nem fer, hogy egyenlőséget tesznek egy 64-es program és a Corel Draw CD átmásolása között. Nem is írtatok a Wizars's-ban történt lövöldözésről. Miért nem??!

Mert a Del vagy a Sakman szerintem elfelejtette leadni a lapzárta előtt, legalábbis én arra emlékszem, hogy ők akartak róla írni. Most akkor majd én írok: tök jó buli volt. Kalózkodás: nehéz ügy. Régóta akarok róla írni, sokat foglalkozom a témával, de eddig még nincs nagy eredmény. Se cikk terén (az lenne a kisebb ügy), se igazság terén. Az erre vonatkozó mostani törvények egy nagy kalap kutyaürüléket sem érnek, és csak nagyon lassan vannak változások. Hatóság (pl. rendőrség) szinten hozzáértés nincs, illetve minimális. Pénz nincs, szájtépő emberek vannak, Európához csatlakozási álmok vannak, a realitásra fogékony emberek meg nincsenek, legalábbis akik eldöntik, hogy mi mit akarunk és mi a nagyon húdejó nekünk. Folytassam???

Utolsó rész: Kérdések. *1.* 1200-eshez hogyan lehet modemet kapcsolni? *2.* BBS telefonszámok, ha vannak Amigára! *3.* Mikor tesztelitek a Mortal Kombat II Amigás változatát? Vagy egybe? *4.* Mikor írtok a Rise of the Robots-ról? *5.* Mi van az új Amiga típussal? Ennyi. Befejezésre nincs kedvem. (Pálinkás Zsolt, Jászfényszaru)

Nagy sebességgel fogok válaszolni, mert már így is jó hosszúra sikerültek a közbeválaszaim. 1: Úgy, ahogy PC-hez: rádugod a csatlakozó kábelt a soros portra. Elég egyszerű, ugye? 2: Vannak, de én itt nem írok le egyet sem, mert azt már csak akkor teszem meg, ha előtte a SysOp-pal megbeszélem. Erre azonban lustasági okokból kifolyólag abszolút semmi kilátás nincs, ezért majd ha elkezdesz modemezni, akkor keress magadnak. 3 és 4: fogalmam sincs. Még az is lehet, hogy már írtunk róluk. 5: Köszöni szépen, jól van. Még az is lehet, hogy ha a Commodore helyzete tisztázódik végre, akkor lesz is belőle valami.

Hogyan tegyünk szert AMOS-ra

Huhú, Brazil! Tudom, hogy unatkozol, ezért írtam ezt a levelet. *(??? - Brazil)* (...) Nem tudom, hogy csak én tudom-e így, de szerintem csak néhány üzletben lehet Amiga felhasználói progikat venni, ezeket meg nem tudom, hol vannak. Igaz, kipróbáltam egy tippedet: kiálltam a járdára és elkezdtem kiáltozni: "AMOS-t akarok! AMOS-t akarok!". Alig mondtam el néhányszor (az öklöm már vörös volt a házfal püfölésétől), amikor egy mentőkocsi landolt mellettem, és kiszállt belőle néhány fehér köpenyes bácsi. Az egyik megszólalt: "Ne félj, majd mi segítünk rajtad", és elkezdtek bekeríteni, hogy elkaphassanak és bevihessenek a gyogyóházba. Hát nem is féltem, csak a kakee ment be. De szerencsére velem volt az egyik idomított teknősöm, akinek a hátán ülve elvágtattam tőlük. Szóval ez nem igazán jött össze (na, majd este). Ezért most olyat kérdezek, aminek nagyon örülni fogsz: "Honnan lehet AMOS-t szerezni?". (...) (Bonsai, Bátonyterenye)

Nagyon örülök. Tényleg. Ámde fogalmam sincs, hogy hol tudsz AMOS-t venni. Van azért olyan cég, ahol lehet Amiga felhasználói szoftvereket venni, de igazán mélységes mély sajnálattal kell közöljem veled, hogy nem írhatom le a nevét és a címét, mert elfelejtettek nekem hirdetési díjat fizetni. Persze az sem biztos, hogy foglalkoznak még Amiga programbeszerzéssel, meg az sem biztos, hogy AMOS volt nekik, meg az se biztos, hogy tudják, mi az. De mert igen nagyon jószívű vagyok, ezért adok egy igen nagyon jó tanácsot. Írj még egy levelet a szerkesztőségnek, de már a borítékon jól hangsúlyozd ki, hogy a Hungarian Amos Club-nak szánod. Nekik is vesd fel a problémát és ők (mert ugye kik, ha ők nem) valószínűleg tudnak neked segíteni. Azért javaslom a plusz levél írását, mert én ugyan megígérhetem, hogy odaadom nekik ezt a mostanit, de mire ez eszembe jut, illetve elvonszolom magam néhány száz métert, vagy netalántán felmerül bennem a telefonálás gondolata, addigra te vén aggastyán leszel. Ennél még a híres magyar posta is gyorsabb és megbízhatóbb. Ezen jó tanácsom pedig nem csak neked szólt, hanem az összes olyan érdeklődőnek is, akik hasonló cipőben járnak.

Búcsúlevél

Tisztelt GURU! Szomorú kötelességemnek kell eleget tennem, amikor ezt a levelet megírom. Sajnos a sors úgy hozta, hogy be kell fejeznem eddigi "számítógépes pályafutásomat". Sajnos ez azt jelenti, hogy nemcsak a számítógépemtől, de a GURU terjesztésétől is el kell búcsúznom. Tehát ne küldjetek nekem az újságból, mert már nincs módomban átvenni. A régieket viszont visszaküldöm, biztosan sokan várnak rá. Hivatkozhatnék sok mindenre, anyagi nehézségekre, de nem teszem. Inkább álljon itt az alábbi pár sor. Búcsú egy csodálatos világtól! Előszóként mit is mondhatnék, van egy mondásom: "A számítógépes játék nem más, mint a gyermekmesék folytatása, amikor már nem csak passzív hallgatója, hanem aktív irányítói vagyunk a cselekményeknek". A játék fontos, a sikerélmény létszükségletünk. Sohasem adtam annak igazat, aki felnőttként lenézte a számítógépes játékokat és azokat akik vele játszottak. Hiszem, hogy sok felnőtt felkölthetné a fehérneműjét, ha végig akarna játszani egy-egy játékot... Rég kezdődött, több mint 10 évvel ezelőtt léptem be e csodálatos világ kapuján. Az akkori csúcsot egy HT gép mai szemmel nevetségesen primitív játékai jelentették. Ez volt az őskor. Azután jöttek a jobbnál jobb gépek és minden képzeletet felülmúló paraméterek. Ugye sokan emlékezünk a fantasztikus 64 Kbyte-ra és az ABC turbóra, az először kiadott format parancsra és a floppy kattogására. Hogy is volt... OPEN 1,8,15... Színek, egyre több és több, kezdetben kilo-, majd megabyte-ok sokasodó tömegei, pompás műanyag házukba burkolózott titokzatos, soklábú csodák, akkor még nem értve, hogy miként fér el ebbe a maréknyi alkatrészbe az a sok fantasztikus világ. Emlékszem még az első PC-k megjelenésére, a CGA monitorok szemfájdító villogására. Oh igen 640 kbyte RAM!! ez már "nagy gép". Végy csak elő egy tíz évvel ezelőtti, vagy talán még régebbi számítástechnikai újságot és sok megmosolyognivalót fogsz találni benne. És mikor hitetlenkedve méregettük a 3.5"-ös lemezeket, "tényleg 1 MEGÁS?". Ki ne ismerné közülünk gépünk előtt átvirrasztott éjszakák ízét. Legendás játékok, mindegyiknek megvan a maga saját világa, amit ki kell érezni, tapasztalni. Ma biztosan furcsán szól CD-ROM-os, elkényeztetett fülünknek a régi pár bites zene, két három szólamos dala, szemünknek sok millió szín és árnyalat helyett a fekete-fehér monitorok kockás képe. A jó játék titka mégsem csak a színek sokaságában, a processzor gyorsaságában és a digi hangok effektjeiben van elrejtve. Elmondhatom magamról, hogy az elmúlt évtizedben minden jelentősebb játékot kipróbáltam, nem egyet végig is játszottam. Ennek a titoknak a kifejtése túl hosszú lenne, itt nem is kezdek bele. Neked, ki ma is folytatod, azt üzenem, ne hallgass senkire, ha örömöd leled benne, csak csináld míg lehet. Több ez mind egyszerű szórakozás, ez szenvedély! A kalandor kezéből kihullik a kard, még pár másodpercig visszhangzik a kőhöz ütődő acél csengése, azután csend, talán örökre. De bízom benne, hogy maradnak még sokan akik ebben a csodálatos világban maradhatnak, mindig éhesen az újabb és újabb kihívásokra. Isten veled csodás világ! (Szilágyi Szilárd, Szigetvár)

Nem is tudom, hogy mit mondhatnék. Talán semmit. Nem tudom, hogy mi az oka amiért kiléptél ebből a világból, de azért titokban reménykedem benne, hogy azt a kardot még felveszed egyszer, és a jól ismert, mindent elsöprő "csakazértis" elszántsággal folytatod a kalandozást. Sokan vagyunk, akik átéltük amit leírtál, közülünk sokan bele is fásultak abba, hogy elmúlt az igazi nagy varázs (vagy csak öregszünk???). Sokan vannak, akik csak most fedezik fel ezeket a csodákat, és vágnak neki fiatalon és elszántan a nagy kalandoknak. Sokan vagyunk, akik visszavárunk, és bízunk benne, hogy úgysem fogod kibírni... Tudod, ez nem szórakozás, ez szenvedély.

Ezzel erre a hónapra be is fejezem a levrovot, mert sem kedvem, sem helyem nincs tovább csinálni. És különben is, tavasz van vagy mifene, és ilyenkor kinek van kedve a gép előtt ülni, ha nem muszáj? Márpedig nem muszáj, mert a következő levrov miatt csak egy hónap múlva fognak zaklatni. Addig is minden retteneteset kívánva minden potenciális levélírónak még mindig maradtam a

Brazil

AMOS the Creator

Valamikor már foglalkoztunk sűrítgetésekkel, de most ismét felelevenítjük a témát, az EasyLife-fal kapcsolatban. Az extension 7 utasítást kínál a powerpacker.library egyszerű használatához. Persze nem elegendő az EL extension, nyilván ehhez szükségünk van magára a powerpacker.library-ra is, ráadásul legalább a V35-re.

A legfontosabb nyilván, hogy hozzáférjünk a sűrített adatokhoz. Például sűrített modulokhoz, szövegekhez, képekhez. A következő utasítás kicsomagolja a megadott file-t és elhelyezi a memóriában, függetlenül az Amos bankoktól.

Pp Load BUF, FILE$, DEC

A file-ra a BUF (0-7) által megadott számmal hivatkozhatunk a továbbiakban. Nyilván szükség van elegendő szabad memóriára, amiben elfér a kicsomagolt adat.

A DEC azonos a PowerPacker Prefs/Decrunch color menüjében találhatókkal. A következő értékeket veheti fel:

0- a 0. színregiszter villog kicsomagoláskor
1- az 1. színregiszter
2- a 17. (pointer)
3- screen rázás
4- no effect

Ezek után hozzá is kell férnünk az adatokhoz, amit a Peek, Deek, Leek utasításokkal tehetünk meg. A kicsomagolt adat kezdőcímét a **=Pp Buf(BUF)**, hosszát pedig a **=Pp Len(BUF)** függvényekkel kapjuk meg. A dolog tökéletesen működik, egyetlen hátránya, hogy az Amos utasítások nem érhetik el az adatokat. Ha mondjuk a bankokat szeretnénk így sűríteni, akkor gondoskodnunk kellene új bankok létrehozásáról, ami nem egyszerű feladat. A már nem használt bufferek csak foglalják a drága RAM-ot, de a **Pp Free BUF** utasítás hatására nyomtalanul eltüntethetőek. Ezt a feladatot minden szokásos memória felszabadító esemény is végrehajtja (Default, kilépés, Run).

Két további pp-s utasítás a library memóriában tartózkodására van hatással. A **Pp Keep On** hatására az egyszer betöltött library nem távozik a memóriából, míg a **Pp Keep Off** lehetőséget ad az op. rendszernek a lezárásra.

Végül pedig nézzük hogyan sűríthetjük le a memória megadott részét. A sűrítés nem függ össze a bufferekkel, így bármit sűríthetünk, akár közvetlenül képernyő-memóriát is.

=Pp Crunch (FILE$, START, LENGTH, EFF, BUFF)

Az utasítás eredménye a sűrített hossz, amit a FILE$-ban megadott file-ba ment el. Itt minden esetben teljes elérési útvonalat is meg kell adjunk. Ez áll a Pp Load-ra is.

Az EFF megegyezik a Ppacker Prefs/Efficiency menüjével. 0 és 4 között adható meg (0=gyors, 4=legjobb). A BUFF szintén megtalálható a Ppacker Prefs/Speedup buffer alatt. A 0 nagy, az 1 közepes, a 2 kis buffert használ, ami a sebességre és a memória igénybevételre van hatással.

Ezek voltak az Easy Life 1.0 hasznosabb funkciói, melyekről kimerítő dokumentációt is mellékelt a szerző.

Egy másik extensiont is szeretnénk érintőlegesen bemutatni, ami a sample kezelésre orientálódott. A D-Sam 1.0 szintén egy Amos 1.xx-hez tartozó extension, ami 51 különböző utasítást tartalmaz a digitalizált hangminták lejátszására, manipulálására. A sample-k közvetlenül lejátszhatóak lemezegységről is egy szabályozható méretű átmeneti tárolón keresztül.

A részletes taglalás helyett nézzétek meg a példaprogramot, ami bemutatja a funkciók használatát.

A hátralevő szűk helyet egy PD érdekesség bemutatására szántuk, melynek folytatása a következő számban lesz olvasható.

Bizonyára mindenki emlékezik még a jó öreg Dungeon Master-ra. Annak idején még az év játéka címet is kiérdemelte, nem is csoda ha ma már jelentős a stílus követőinek tábora.

Egy Allen Webb nevű angol úriembernek olyannyira tetszett a stílus, hogy elhatározta, maga is megpróbál írni egy hasonló programot. Mivel Allen nem volt a gépközeli nyelvek korlátlan ismeretében, végül is - és amiért a mi figyelmünket is felkeltette - az Amos-t választotta.

Miután programja olyan szintre jutott, hogy az eredmény szemet gyönyörködtetővé vált, nem habozott és elküldte az anyagot a pd könyvtárnak. Természetesen nem hagyta abba saját fejlesztését, és mi is türelmetlenül várjuk befejezését.

Mi is az amit az Amos Pd 200-as lemezen találunk: Egy olyan zárt program hurkot, amely a billentyűzet figyelését is elvégzi. Kétségtelen ez nem kis feladat, ezért is indokolt az a tény, hogy a program csak 1Mb-nál kezd elférni a tárban. Emellett végrehajt még egy olyan semmiséget is, mint hogy egy 3D labirintus képét is megrajzolja, ahol tetszés szerint kavaroghatunk.

Kétségtelen, hogy egy ilyen típusú játéknak ez az alapja, ezt már csak körülveszi a többi nyalánkság, ami végül is játszhatóvá teszi a programot. A szerző bőségesen ellátott bennünket információval programjáról, és annak továbbfejlesztési lehetőségeiről, erről is fog szólni az Amos rovat következő száma.

Az érdeklődőknek mindkét extensiont, valamint az APD 200. lemezét rendelkezésükre tudjuk bocsátani, amire az igényt levélben kérjük jelezni.

Lázi & Angler

```
'D-Sam-Example.AMOS
'Copyright Az Software 1992
'
Led On
Smp Open 1,Fsel$("*.*")
Smp Disk Buffer 32000
'Smp Dma Buffer 51200
Smp Assign 1 To 3
Smp Oversample On
Smp Repeat On 3
Smp Start 3
While Inkey$=""
  Multi Wait
Wend
Smp Stop(3)
Print "smp name = ";Smp Name(1)
Print "smp speed          = ";Smp Speed(1)
Print "smp volume         = ";Smp Volume(1)
If Smp Stereo(1)=True
  Print "STEREO SAMPLE!!"
  Print "smp left data       = ";Smp Left Data(1)
  Print "smp right data      = ";Smp Right Data(1)
Else
  Print "MONO SAMPLE!!"
End If
'Print "smp data           = ";Smp Data(1)
Print "smp length         = ";Smp Length(1)
Print "smp size           = ";Smp Size(1)
If Smp Sequence(1)=True
  For I=1 To Smp Loops(1)
    Print "smp loop start     ";I;" = ";Smp Loop Start(1,I)
    Print "smp loop end       ";I;" = ";Smp Loop End(1,I)
  Next I
 Else
  Print "NO SEQUENCE!!"
End If
Print "smp info           = ";Bin$(Smp Info(1),8)
Print "smp status         = ";Bin$(Smp Status(3),8)
Print "smp base           = ";Smp Base
If Smp Fade(1)=True
  Print "FADE EXISTS!!"
 Else
  Print "NO FADE EXISTS!!"
End If
Print "smp disk error     = ";Smp Disk Error
Smp Reset
```

BACKUP

Ma már el sem tudjuk képzelni Amigánkat (jogosan) HD nélkül, hála az A1200 rohamos elterjedésének. Kapacitásuk átlagosan 120-540 Mbyte-os, nem ritkán a Gbyte-os tartományokban mozog. Persze a winchesterek műszaki paraméterei mellett két igen fontos tényezőt kell még figyelembe vennünk.

1. A HD-n tárolt adatok soha nincsenek 100%-os biztonságban.
2. Legyen bár mekkora kapacitású előbb-utóbb betelik.

Ha elgondolkodunk eme riasztó tényeken, könnyen rájövünk az ellenszerre. Lemezre kell másolni, archiválni a féltett programokat, adatokat. Az első dolgunk, hogy kiválasszuk az Amigás számba vehető archív adathordozókat. Ezek lehetnek pl. az egyre népszerűbb VideoBackup, CD, illetve a lemez.

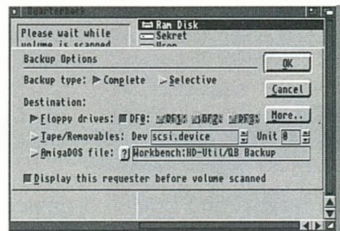
A lemezes biztonsági másolatra két megoldás is lehetséges.
1. Fájlonként rámásolni egy formázott (hibátlan) lemezre.
2. Backup programmal archiválni.

Mindkét a két lehetőségnek megvannak a maguk előnyei és hibái. Az első megoldás elég lassú, viszont könnyen hozzáférhető. A backup programok előnye, hogy nagy adat mennyiséget tudunk, meglehetős gyorsasággal, és tömörítve archiválni. Az sem elhanyagolható tényező, hogy a lemezt csordultig másolja. Viszont valamivel lassabban férhetünk hozzá egy-egy kiválasztott adathoz, fájlhoz.

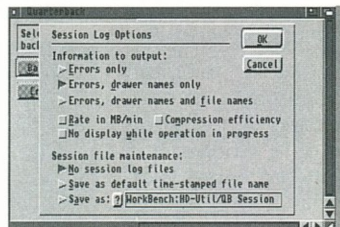
Különféle backup programok nagyon régóta léteznek Amigára pl. *THI Backup, ABackup.* A Workbench mellé adott *HDBackup* mellett, az utóbbi években két program vezeti a Top Listát: a QuarterBack, és a Diavolo Backup.

Quarterback V 6.0

A program hardver szükségletei igen szerények, Kickstart V1.2 - V3.1, 512 kbyte RAM. Használja az ARexx-Port -ot, és a Sheduler



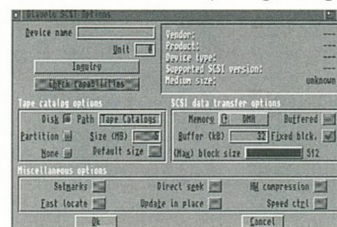
program segítségével beállítható az automatikus, ún. idő backupolás. Képes kezelni több, és többféle (DD/HD) drive-ot, streamert, DAT-ot. Konfi-



gurálása egyszerű, mondhatni szerény, viszont a fontosabb opciókat megtalálhatjuk. Ilyen lényeges backup paraméterek a complet vagy selective backup, kompresszió, password, és a verify. Restore, az adat visszamásolás opcióiról ugyanezek elmondhatóak (szerények). A program kezelése is egyszerű, így könnyen elsajátítható, ellenben néhol kissé körülményes. Logikátlan például, a selective backupnál kijelöli az összes direktoryt backupra, így nekünk kell a Tag menüben az UnTag All-t kiválasztani, majd Tag ikonnal sorra kijelölni a kívánt directorykat. Ugyancsak a Tag menüben található Tag selection (dátum, típus) viszont igen jól hasznosítható. Verify-je nem mindig megbízható, esetleges írási hiba esetén új lemezt kér.

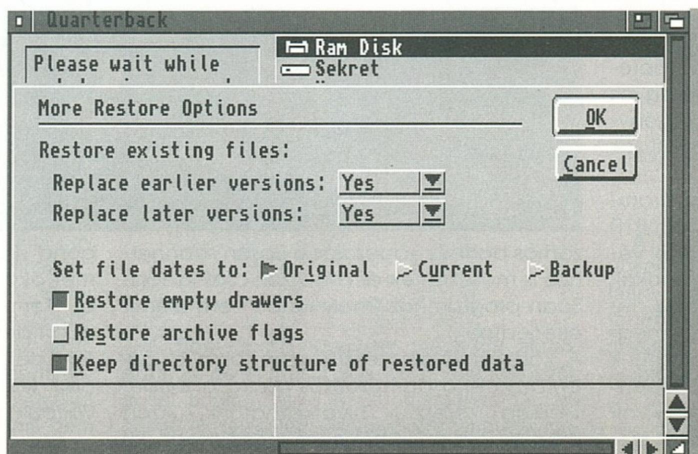
Diavolo Backup V1.17

Csak OS2.0 és e felett működik, memória szükséglete min 1 Mbyte. Az újabb irányzathoz tartozik a program. Igen jól és főleg sokrétűen konfigurálható, nagyon komfortos. Többféle tömörítési eljárást képes használni igen hatékonyan pl. CRM, XPK tömörítéseket. Az eljárásoknak nem csak a típusa, hanem hatékonysága is beállítható százalékosan. Kezelése könnyű és látványos, ugyanis grafikusan jeleníti meg a winchester direktori struktúráját. Így sokkal könnyebb, egyszerűbb kiválasztani az archiválandó adatokat. Ugyancsak kezel több drive-ot, streamert, és DAT-ot, viszont az ARexx-porton keresztül nem akart működni. Akárcsak a fenti Qbackupnál itt is kényelmesen kezelhető a program billentyűzetről. Két, szerintem igen fontos dolgot tud még Diavolo. Hibás lemeznél (kinek nincs ilyen) lehetőség van hibás tracknél mintegy átléptetni az írás a következő trackre. A másik pedig, hogy

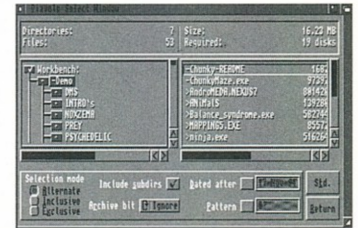


jelzi a program ha esetleg olyan lemezt tettünk be, amire már a Diavolo egyszer backupolt.

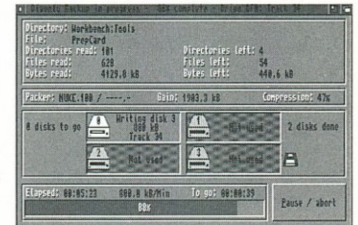
Mivel mindkét backup kezelése kb. 1-2 óra alatt tökéletesen el-



sajátítható, nem is írnék többet. Ehelyett nézzük a lényeget, a teszt eredményeket. Mivel a német Amiga Magazin is elvégzett hasonló tesztet a két programról, kíváncsi voltam



mennyire igazolódnak be ezek az eredmények. A tesztet négyszer(!) csináltam végig. A kapott adatokból világosan látszanak a programok előnyei



és hátrányai. Igen érdekes, hogy a Quarterback tömörítés nélküli archiválásnál sokkal gyorsabbnak bizonyult, nem öt hanem pl. száz lemez backupolásánál már tetemes lenne az időkülönbség. Ugyanakkor a Diavolo 2-300 kbyte-ot hozzá tesz az adatokhoz, így már csak hat(!) lemezre fért rá ugyanaz a adat mennyiség. Nagyobb archiválási sebességet tudtam elérni a Diavolonál, ha a Backup optionsban kikapcsoltam a DOS Check és Verify paramétereket. Ezek nem egyeznek meg a lemez Verifyvel. A másik szembeötlő adat a Quarterback nagyon gyenge és ráadásul lassú adattömörítése.

Hogy melyik programot ajánlom?

A fentiekből remélhetőleg kiderült. Tömörített adatok archiválására pl. LhA, DMS, GIF, JPEG, PP-s modulok, Quarterback a nyerő, míg tömörítetten fájlok esetében egyértelműen DiavoloBackup a győztes.

Angler

Hardware bazár

MultiFaceCard III

Ismét találtunk egy olyan hardware bővítést, amiről még eddig nem írtunk a GURU hasábjain... A kártya neve ismerősen cseng a Spectrumon felnőtt nemzedéknek. Azonban az akkori Spectrumos és a mostani Amigás bővítőnek nincs sok köze egymáshoz.

Az Amiga modellek egy soros és egy párhuzamos portot tartalmaznak. Ez igaz az Amiga 500-ra is, de az A4000 tulajdonosok is kénytelenek megelégedni e helyzettel. E mennyiséggel kezdetben (míg viszonylag kevés hardware kiegészítővel rendelkezik a géptulajdonos) nincs semmi gond, azonban ahogy már két soros perifériát pl. modemet, ill. null-modem kábelt egy másik géphez szeretne csatlakoztatni elkezdődnek a gondok. Persze a párhuzamos porton is hasonló problémák adódnak, a nyomtató, a scanner és a ParNet kábel sem csatlakoztatható egyszerre. (Ekkor még nem szóltunk a video-backup és a teletext dekóder hardware-éről...) E problémákra több gyártó is kínál megoldást, e termékek egyike a címben szereplő termék.

Mint a képen is látható, a bsc / Alfa Data gyártmányú MultiFaceCard III egy Zorro-II-es csatlakozóba illeszthető bővítő kártya, mely az A2000-4000 gépekhez készül. A kártyán végén egy 25 pólusú párhuzamos és egy 9 pólusú soros csatlakozó található. Ez utóbbi közelében helyezkedik el az a 26 pólusú tüskesor, melyre a kártyához mellékelt 25 pólusú csatlakozó szalagkábele csatlakoztatható. Egyébként itt két 26 pólusú tüskesor található, így szükség esetén a mindkét soros port a gép belsejében is hozzáférhető. Vagy szükség esetén mindkét port 25 pólusú csatlakozóra is kivezethető. Ez azért érdekes, mert a 9 pólusú soros csatlakozón nincsen kivezetve tápfeszültség (+/- 12 V). Ennek meglétét egyes speciálisan erre tervezett bővítések igénylik. A kézikönyv részletesen ismerteti az összes csatlakozó kiosztását.

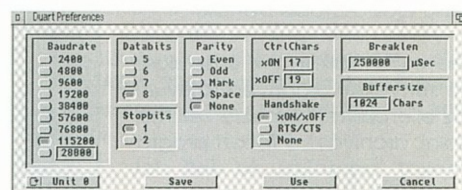
A párhuzamos rész MC6821P típusú áramkörre épül, míg a soros portok MC68681P tokon alapulnak. Ezzel a két áramkörrel végére értünk a nagy integráltsági fokú tokok felsorolásának. E két tokon kívül még néhány PAL-t, RS-232 szintillesztőt, buszmeghajtó áramkört és egy kvarcot találhatunk meglehetősen szellősen elhelyezve a kártyán. Jól látszik, hogy rengeteg helyük volt a tervezőknek, mert a kártya méretét stabilitási okokból, ill. 100 érintkezős Zorro bővítősáv fizikai helyzete miatt adott határon túl nem csökkenthették.

A kártya installálása egyszerű, minimum egy - általában 2 - szabad bővítő helyre van szükség. Az installálás további részét a mellékelt lemezen található software telepítése teszi ki. Ez a Commodore Installerével történik. Érdekes, de ritkán használt lehetőség, hogy lehetséges a telepített meghajtó software-ek törlésére is. Itt említeném meg, hogy lehetőség van egyszerre több MultiFaceCard-ot is elhelyezni a gépben, a mellékelt software képes lekezelni ezt az esetet is.

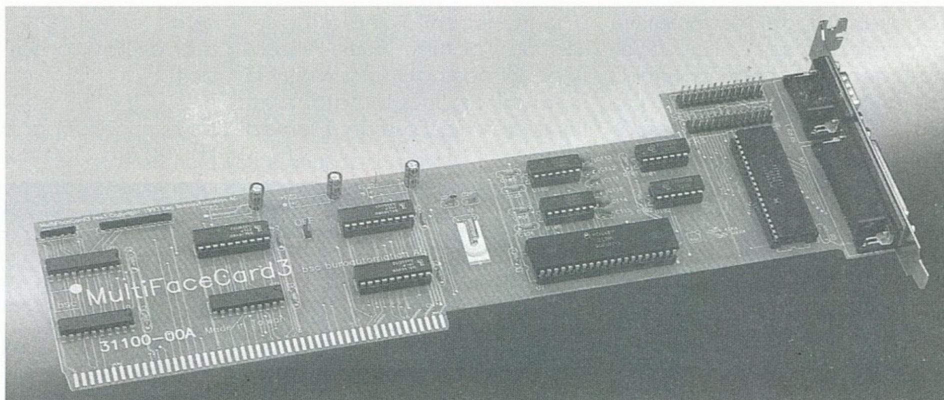
Ezek után a technikai adatok. A két soros port maximális sebessége 115.200 Baud, támogatja a következő átviteli módokat: 5, 6, 7, vagy 8 adat bit, 1 vagy 2 stop bit, páros / páratlan / mindig 1 / mindig 0 / nincs paritás, RTS/CTS, ill. xON/xOFF handshaking (5 bites átvitelt pl. a telex használ). A dokumentáció reklámozza a midi kompatibilitást, ezt azonban csak a kártyán elhelyezkedő kvarc kicserélésével (7,3728 MHz-ről, 4,0 MHz-re) érhető el.

A párhuzamos port használatát párhuzamos porton kapcsolódó gépek között a mellékelt speciális ParNet verzió teszi lehetővé (**PiaNet**). Két, ilyen kártyán keresztül összekötött gép között 100 kB átviteli sebesség érhető el. (Egy A4000-es és egy A3000 között kb. 50 kB érhető el a belső párhuzamos port használatával.) A párhuzamos porthoz kapcsolódó Epson scannerhez is mellékelnek drivert, igaz csak a TopScan programhoz (mely itthon nem számít elterjedtnek).

A kártyán található soros portokra a *duart.device*, a párhuzamos portra a *pit.device*-on keresztül hivatkozhatunk. Azon programokban, ahol nem lehet megadni a device nevét a hozzárendelhető logikai egységet kell használni. E logikai egységek neve szabadon választható, lehetőségünk van akár PAR: néven is létrehozni a párhuzamos porthoz tartozót (ekkor persze a belső portra létező hivatkozást el kell távolítani). Alapértelmezésben a logikai egységnevek: **DUART0:**, **DUART1:**, ill. **PIT0:**.



A kártyához egy 190 oldalas kézikönyv tartozik (angol és német nyelvű), mely igen részletesen ismerteti a kártya, és a kártyához mellékelt programok használatát. Mivel a kézikönyv nem egyetlen kártyához készül (a SerialMaster-hez is ugyanezt adják), némi figyelmet kíván annak követése, hogy melyik rész vonatkozik a kártyánkra. A gyakorlatban jól vizsgázott a kártya, a használatával csak néhány programmal volt gond. Ilyen magát megmakacsoló program egyébként a TwinExpress is, ami elvben lehetőséget biztosítana nemcsak a serial.device használatára. Másik "makacs" program VideoBackup, melyet a belső CIA-hoz írtak (nem a device-t, hanem a CIA bitjeit használja, a nem szabványos kommunikáció miatt). Ellenben semmilyen gond sincs abban az esetben, ha modemet akarunk a soros portokra kapcsolni, a pl. Term-ben egyszerűen megadható a duart.device és a választott egységszám.



Egy dolog maradt még ki, a kártya ára, ami kb. 125 DM (helytől kismértékben változik).

(JOCO)



A Rendszerbarát

Az előző részben elkezdtük ismerkedésünket a memóriakezeléssel, most tovább folytatjuk a témát.

Mint az előző részben már említettük a programok leggyakrabban az **AllocMem()** függvény meghívásával foglalják le a szükséges memóriát.

```
APTR apointer, anotherptr, yap;

if (!(apointer = AllocMem(100, MEMF_ANY)))
  { /* COULDN'T GET MEMORY, EXIT */ }
```

Az **AllocMem()** függvény egy 100 byte méretű memóriatartomány első byte-jára mutató pointert, vagy NULL-t fog visszaadni, ha nincs elég szabad memória. Mivel a memória attribútumaira vonatkozó mező értéke *MEMF_ANY* (nulla), a memóriát valamelyik, a rendszer által managelt tartományból kapjuk.

```
if (!(anotherptr = (APTR)AllocMem(1000,
                   MEMF_CHIP | MEMF_CLEAR)))
  { /* COULDN'T GET MEMORY, EXIT */ }
```

E példa csak a custom chip-ek által is elérhető memóriát foglal le, melyet a rendszer mielőtt az alkalmazás részére átadna, először nullákkal tölt fel. Ha a szabad memóriát nyilvántartó lista nem tartalmaz elégséges méretű, folyamatosan elhelyezkedő, az igényeknek memóriatartományban elhelyezkedő memóriát, akkor az **AllocMem()** NULL-t ad vissza. Ezért mindig szükséges az ellenőrzés.

OS2.0 felett memóriafoglaláshoz használhatjuk az **AllocVec()** függvényt is. E függvény a memória lefoglalásán kívül nyomon követi (tárolja) a memóriatartomány méretét, így az alkalmazásnak a memóriatartomány felszabadításakor nem szükséges 'emlékeznie', hogy mekkora volt a lefoglalt tartomány mérete. E megoldáshoz az **AllocVec()** függvény egy kisebb memóriatartományt is lefoglal, hogy tárolja a memóriafoglalás méretét.

```
if (!(yap = (APTR)AllocVec(512, MEMF_CLEAR)))
  { /* COULDN'T GET MEMORY, EXIT */ }
```

A lefoglalt memória felszabadítása a már említett **FreeMem()**, vagy a **FreeVec()** függvények segítségével történhet. A korábbi példákban lefoglalt memóriatartományok a következő módon szabadíthatók fel.

```
FreeMem(apointer, 100);
FreeMem(anotherptr, 1000);
```

Az **AllocVec()** segítségével lefoglalt memóriatartományt a **FreeVec()** függvénnyel kell felszabadítani. Mivel ez a függvény a lefoglalás során megadott méretet használja, nem kell megadni a memóriatartomány méretét.

```
FreeVec(yap);
```

A **FreeMem()** és a **FreeVec()** rutinoknak nincs visszatérési értékük. Viszont, amikor egy lefoglalt memóriatartomány közepén elhelyezkedő blokkot próbálunk a felszabadítani, akkor rendszerösszeomlást idézünk elő, mert a rendszer szerint az a tartomány szabad. Az alkalmazásoknak azonos méretű memóriatartományokat kell felszabadítaniuk, mint amelyeket lefoglaltak, vagyis a lefoglalt memória nem szabadítható fel kisebb méretű darabokban. A rendszer belső működésének köszönhetően a rendszer felkerekíti és igazítja a foglalásokat. A részleges felszabadítások tönkretehetik a rendszer memória listáját.

A memória műveletekkel kapcsolatban még fontos, hogy ne történjen memória lefoglalás és felszabadítás megszakítás kódból, mivel megszakítások bármikor felléphetnek, akár a memória foglalások során is. Ekkor a rendszer adatstruktúrái nem feltétlenül konzisztensek.

Az exec nem csak a lefoglaláshoz és felszabadításhoz biztosít függvényeket, rendelkezésre áll még néhány egyéb információs jellegű függvény is.

A memória információs függvényekben azonos attribútumok használhatók mint a memória foglalási függvényekben azzal az eltéréssel, hogy két továbbival egészülnek ki:

MEMF_LARGEST
A további attribútumoknak megfelelő legnagyobb méretű szabad memóriatartomány.

MEMF_TOTAL
A további attribútumoknak megfelelő memória teljes mérete.

```
ULONG size;

size = AvailMem(MEMF_CHIP | MEMF_LARGEST);
```

Az **AvailMem()** függvény a legnagyobb szabad, CHIP RAM-ban elhelyezkedő memóriatartomány (chunk) méretét adja meg. Mivel a függvény (és a hívó program is) multitaszkos környezetben hajtódik végre, az eredmény nem feltétlenül lesz pontos, amikor megkapjuk.

Az exec.library lehetőséget biztosít arra is, hogy a egy konkrét memóriacímről megtudhassuk, hogy milyen attribútumokkal rendelkező memóriatartományban helyezkedik el.

```
ULONG memtype;

memtype = TypeOfMem((APTR)0x090000);
if ((memtype & MEMF_CHIP) == MEMF_CHIP)
       {/* ...It's chip memory... */}
```

A **TypeOfMem()** függvény a megadott címnél elhelyezkedő memória attribútumait adja vissza. Ha nem létező, vagy egyéb ok miatt érvénytelen memóriacímet adunk meg, akkor a **TypeOfMem()** NULL-t ad vissza. Ezt a függvényt általában arra használják, hogy egy adott tartományról eldöntsék azt, hogy a chip memóriában helyezkedik el, vagy nem.

A memóriakezeléssel kapcsolatos függvények harmadik csoportjába a memória másolással kapcsolatos függvények tartoznak. Ilyen függvény a **CopyMem()** és a **CopyMemQuick()**.

```
APTR source, target;

source = AllocMem(1000, MEMF_CLEAR);
target = AllocMem(1000, MEMF_CHIP);
CopyMem(source, target, 1000);
```

A **CopyMem()** függvény megadott darabszámú byte-ot másol át a forrás adatterületről, a cél adatterületre. A tartományokra mutató pointerek tetszőleges címhatárra lehetnek igazítva. A **CopyMem()** függvény a memóriatartományok igazítása és a másolandó byte-ok számától függő hatékonysággal próbálja az adatokat másolni. Mivel ezek a függvényeket nagy memóriatartományok másolásához optimalizálták, kisebb blokkok esetén felesleges műveletek lassíthatják a másolást.

```
CopyMemQuick(source, target, 1000);
```

A **CopyMemQuick()** függvény megadott darabszámú byte-ot másol át optimalizált módon a forrás adatterületről, a cél adatterületre. Mind a forrás, mind a céltartományokra mutató pointereknek longword-re igazítottaknak kell lenniük és a másolandó byte-ok számának néggyel oszthatónak kell lennie.

Mindkét rutin használatával kapcsolatban fontos tudnivaló, hogy átfedő adatterületek közötti másolást egyik függvény sem támogatja.

Lehetőség van egyszerre nem csak egy memóriatartományt lefoglalni. Az **AllocEntry()** és a **FreeEntry()** segítségével egyetlen függvényhívással több memória tartomány foglalható le, ill. szabadítható fel. Az **AllocEntry()** egy *MemList* nevű struktúrát vár, mely a lefoglalni kívánt memóriatartományok méretét és attribútumait (ha vannak ilyenek) tartalmazza. A *MemList* struktúra a következő (exec/memory.h):

```
struct MemList
{
  struct Node     ml_Node;
  UWORD           ml_NumEntries;
                  /* MemEntry-k száma */
  struct MemEntry ml_ME[1];
                  /* MemEntry-k kezdőcíme */
};
```

Node
lehetőséget biztosít a *MemList* struktúrák láncolására, de a benne tárolt információt mind az **AllocEntry()**, mind a **FreeEntry()** függvény figyelmen kívül hagyja.

ml_NumEntries
a *MemEntry* bejegyzések számát adja meg. A MemList egy nem kötött méretű struktúra, tetszőleges számú bejegyzést tartalmazhat.

A *MemEntry* struktúra a következő (exec/memory.h):

```
struct MemEntry
{
  union {
    ULONG   meu_Reqs;
          /* attribútumra vonatkozó igények */
    APTR    meu_Addr;
          /* a lefoglalt memória kezdőcíme */
  } me_Un;
  ULONG   me_Length;
          /* az igényelt memória mérete */
};
```

A union alkalmazásával megoldható, hogy ugyanazon a memóriacímeken kerüljön tárolásra az attribútumokra vonatkozó igény az **AllocEntry()** függvény meghívása előtt, mint a visszakapott memóriatartományokra mutató pointerek (függvény meghívása után).

(JOCO)

PC ABC

Tömörítés

Helyhiány... nincs elég hely a winchester-en.. idegesség... piros foltok az arcon.

Ez a kép mindenkinek ismerős, akinek PC-je van és már meg van kb. két hete az újonnan vásárolt, hatalmas méretű winchestere. Azt hitte, ez egy életen át elég lesz és már meg is telt. Erre a problémára több megoldás létezik: felíratni a dolgainkat CD-re, egy még újabb winchester esetleg egy folyamatosan, a memóriában rezidensen működő (on the fly) tömörítő pl. stacker vagy a leghétköznapibb és legegyszerűbb: egy tömörítő-program, melynek segítségével, mikor éppen nem használjuk valamelyik programot, akkor szépen kis helyen tudjuk tárolni, és csak a legközelebbi használatkor hozzuk vissza eredeti, futtatható formájába. Ezek közül a tömörítőprogramok közül a legismertebbek és legelterjedtebbek az **ARJ**, **PKZIP**, **RAR** és **UC2** programok. Ezekről lesz itt most egy rövid ismertető.

Aki már rendszeresen használja ezeket, az valószínűleg nem talál ezen a lapon újdonságot, mert itt az alapokat szeretném csak leírni.

ARJ <kapcsolók> elérési_út\név <melyik file-okat>

Az ARJ.EXE szolgál a ki- és betömörítésre is. Sokáig ez volt a legjobbnak tartott tömörítő, mert igen kényelmes a használata. Az alap-beállítások mellé nem kell sok kapcsolót írnunk, hogy egyes speciális helyzetekben is alkalmazni tudjuk. A fontosabb paraméterei a következők:

ARJ A: az aktuális alkönyvtárban lévő file-ok betömörítése. Ha ehhez hozzátesszük a *-R* kapcsolót, akkor a benne lévő alkönyvtárakat és azok tartalmát is betömöríti a program. A *-Vméret* kapcsolóval adhatjuk meg a programnak, hogy mekkora méretű file-okat készítsen. Ehhez kötött értékek vannak megadva a standard floppy méretekre:

-v1440: 3.5-es HD-s floppy,
-v1200: 5.25-ös HD-s floppy,
-v720: 3.5-es DD-s floppy és végül
-v360: 5.25-ös DD-s floppy.

A kötött értékek mellett megadhatunk mi magunk is saját értékeket, de byte-ban. Ez hasznos is, mivel sokszor hibásak a floppy-k, és ha marad rajta még elég hely, akkor talán kijavítható a file utólag. 3.5-es HD-s floppy-ra a tapasztalatok szerint a *-v1400000*, míg az 5.25-ös HD-s floppy-ra a *-v1150000* kapcsolót célszerű használni.

A *-M0 -M1 -M2 -M3 -M4* kapcsolókkal adhatjuk meg a tömörítés hatásfokát. A *-M0* estén nem tömörít semmit a program. Az *-M1*-nél a legerősebb a tömörítés, természetesen ekkor a leglassabb is. Az *-M4*-nél pedig a legkisebb a tömörítés, és itt a leggyorsabb. Ha van egy nagyméretű file-unk és el akarjuk vinni lemezeken, akkor a *-M0* és *-Vméret* kapcsolók segítségével tömörítés nélkül, megadott méretű file-okra darabolhatjuk. Ha pl. több file keletkezik, akkor minden egyes file elkészülte után rákérdez a program, hogy készítse-e a következőt.

Ezt az "akadékoskodó" kérdés-özönt a *-Y* kapcsolóval háríthatjuk el, ekkor minden ilyen kérdésre igen-nel válaszol a program.

ARJ E: kitömörítés, ekkor azonban a tömörített file-ban levő alkönyvtárakat nem rakja ki a program, csak a tartalmukat ömlesztve. Ha azt akarjuk, hogy a file-ban eltárolt alkönyvtárak is létrejöjjenek, akkor az *E* kapcsoló helyett az *X*-t kell használjuk.

ARJ T: létrehozott file-ok ellenőrzése. Ha több részfile-ból állt a betömörített anyag, akkor az egymás után következő file-okat bekérethetjük a *-VA* kapcsolóval. A tömörített file-jainkat kódszóval védhetjük az arra nem jogosultak használatától. Ezt a *-G<kódszó>* paranccsal tehetjük meg. Kitömörítéskor ugyanezt be kell írni, különben nem tömöríti ki a program az arj-file-ban tárolt anyagot. Az *ARJ Y -JE1 név.arj* paranccsal egy korábban betömörített file-t alakíthatunk át önkicsomagoló exe-file-á.

PKZIP-PKUNZIP kapcsolók elérési_út\név <melyik file-okat>

A ZIP-ekkel szintén jól és kényelmesen lehet tömöríteni. Itt egy-egy file szükséges a be-, illetve kitömörítéshez, a PKZIP és a PKUNZIP. A PKZIP-pel tudunk file-okat betömöríteni. Ha az alkönyvtárakat is be akarjuk tömöríteni, akkor azt a *-RP* kapcsolóval tehetjük. A tömörítés mértékét itt az *-E<x,n,s>* kapcsolóval állíthatjuk be: *-ex* a maximális, *-en* a normál, és *-es* a kis tömörítés. Hasznos kapcsoló a *-$* is. Ezzel a betömörítendő lemez label-jét (címkéjét) is hozzáírja a program a file-hoz. A *-S<kódszó>* paranccsal tehetünk védőkódot a file-ra. A PKUNZIP-pel tudunk file-okat kitömöríteni. A címke és a kódolás kapcsolói megegyeznek a betömörítésnél használtakkal. A kitömörítéskor azonban a *-D* kapcsolót (nem az -RP-t) kell használni, hogy a file-ban tárolt alkönyvtárak is létrejöjjenek.

Példák:

Betömörítés ARJ-vel 3.5-es HD-s floppyk-ra, legnagyobb tömörítéssel, alkönyvtárakkal együtt, az alma jelszóval, guru néven:
arj a -v1440 -m1 -r -galma c:\guru

Betömörítés pkzip-pel, legnagyobb tömörítéssel, alkönyvtárakkal együtt, az alma jelszóval, guru néven, minden .txt kiterjesztésű file-t:
*pkzip -ex -rp -salma c:\guru *.txt*

Az elkészült file-ok kitömörítése:
arj x -va -galma c:\guru.arj

pkunzip -d -salma c:\guru.zip

Charlie

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az Amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft

Kapható még:
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Öszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-450-191/307 mell.

Eladó egy 10 hónapos, 420 MB Conner (CFS420A) 3.5" hard disk.
László József
Tel.: 280-66-35 / 263 mellék munkaidőben

Eladó: Indy Car Racing + Expansion Pack 10.000 Ft, A.T.A.C 4.000 Ft.
Szekeres István,
2220 Vecsés, Kinizsi u. 65.
Tel.: 06-29-351-890 17-20 óráig.

Amiga játékprogramokat cserélnék.
Léderer György, 1212 Budapest, Dunadülő u. 3/b, I.
Tel.: 276-16-38

Amiga 4000/040, 10 MB RAM, 120 MB IDE HDD, 88 MB SyQuest külső SCSI drive, C1940 Multisync monitorral, egyéb kiegészítőkkel eladó.
Tel.: (79) 324-916

Eredeti Mortal Kombat cartridge SEGA MD-ra eladó 7.000 Ft-ért, esetleg SNES-es Donky Kong Country-ra cserélném.
Tel.: 11-30-114
Csongor

Eladó 100 db 3,5"-os Amiga lemez játékprogramokkal jutányos áron.
Érd.: 287-17-74

EMBER! Soha vissza nem térő lehetőség! AT buszos és 120 MB-os és winchester egyben! Igen, jó az 1200-asodba is! CSAk MOST! Az ára? Az első egy vásárlónak csak 9.500 Ft! HIGGYE EL, MEGÉRI!
Hívja a 113-01-14-es telefonszámot de. 10 és 11 óra 59 perc között, és keresse Janit!

THEME PARK /6.000 Ft/ és DUNE /3.000 Ft/ CD-n eladó. Együtt 8.000-ért!
Rádi Gábor
Tel.: 187-31-09

AMIGA 1200 gépet vennék. Max. ár 44.000 Ft.
Tel.: (66) 361-795

Újszerű állapotban levő 1085S monitor eladó. Irányár: 25.000 Ft.
Érd.: 06-27-343-352 8-16-ig.
Ifj. Szántai István.

ParNet, illetve AT-buszos (2.5 -> 3.5) winchester kábel olcsón eladó! Valamint A500-hoz HD controller eladó.
Vámos László
Tel.: 184-97-43

Eladó eredeti SUBWAR 2050, A1200-as gépre, vagy más eredeti AGA programra cserélhető. Ár: 3.500 Ft.
Sinka Gábor
Tel.: (99) 319-029

A Csokonai Művelődési Ház értesíti a számítógéprajongókat, hogy minden szombaton **számítógépes börzét** tart 10 és 14 óra között

Programcsere különböző számítógép típusokra

Csokonai Művelődési Ház
1155 Budapest, Eötvös u. 64/66.
Tel.: 169-0495, 189-2240

Bélyeg helye

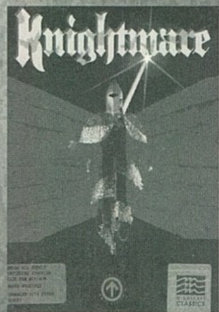
GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

Feladó:

Bélyeg helye

GURU
BUDAPEST
Pf. 701/765
1399

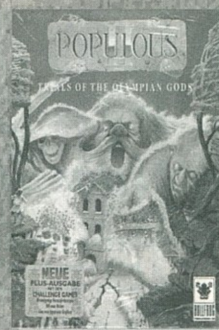
Feladó:



Knightmare



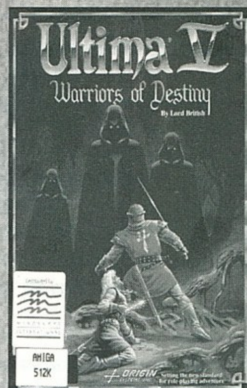
Operation Combat



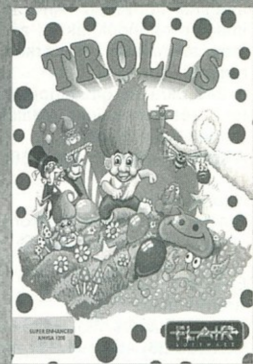
Populous II



R-Type II



Ultima V



Trolls AGA

AMIGA programok mindenkinek!
A programok ára: 1599 Ft
A megrendeléseket a következő címre várjuk:
GURU • 1399 Budapest, Pf. 701/765

Megrendelőlap

☐ GURU 1993/9-10
☐ PC GURU 93/1
☐ PC GURU 93/2
☐ PC GURU 94/1
☐ PC GURU 94/2
☐ PC GURU 94/3
☐ PC GURU 94/4
☐ PC GURU 94/5
☐ PC GURU 94/6
☐ PC GURU 94/7
☐ GURU 94/8
☐ GURU 94/11
☐ GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

☐ GURU 1992/1
☐ GURU 1992/2
☐ GURU 1992/3
☐ GURU 1992/4
☐ GURU 1992/5
☐ GURU 1993/1
☐ GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

☐ GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

☐ GURU 1995/1
☐ GURU 1995/2
☐ PC GURU 1995/3
☐ PC GURU 1995/4

....db * 248 Ft = ... Ft

☐ GURU 1993/3
☐ GURU 1993/4
☐ GURU 1993/5
☐ GURU 1993/6
☐ GURU 1993/7
☐ GURU 1993/8
☐ GURU 1993/11
☐ GURU 1993/12
☐ GURU 1994/1
☐ GURU 1994/2
☐ GURU 1994/3
☐ GURU 1994/4
☐ GURU 1994/5
☐ GURU 1994/6
☐ GURU 1994/7
☐ Joypad 94/1
☐ Joypad 94/2
☐ Joypad 94/3
☐ Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... **Ft**

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
☐ 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
☐ 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
☐ 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

IGEEEN! Megrendelem a
GURU
kiadásában megjelenő
CD GURU
Multimédia magazin **95/2**-es számát.

☐ Befizetési csekket kérek.
☐ Utánvétellel rendelem meg.

Utánvételes megrendelés esetén a 990 Ft-os vételár mellé a postaköltséget felszámítjuk!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

☐ 1 éves CD GURU előfizetés (4 szám) (3500 Ft)

PD ZÓNA

LZX 1.00
Az új nemzedék

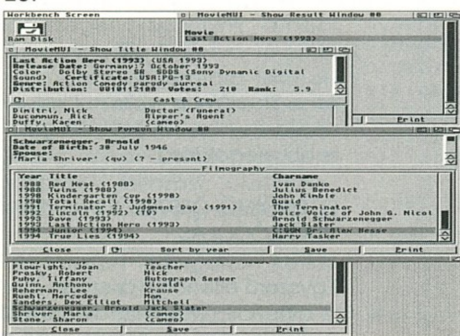
Úgy tűnik, hogy végre az Amigás tömörítők világában is megpezsdült az élet. Az évek óta hiába vár LhA 2.0 (majd 3.0), helyett egy új tömörítő jelent meg.

Az LZX a jelenlegi tömörítők élvonalába tartozik mind a sebesség, mind a tömörítési arány tekintetében. Hatékonyabban tömörít mint az LhA, a PkZip, vagy akár a PC-s arj és az UC2. A tömörítés és kitömörítés gyorsabb mint a jelenleg Amigán legelterjedtebben használt LhA esetében. Példaként a program és dokumentációja LhA-val tömörítve 130904 byte, míg LZX-szel tömörítve mindössze 69338 byte. Ezzel együtt a tömörítési idő közel 40 %-kal volt kevesebb. Ez annak is köszönhető, hogy a programból létezik 68020/30, ill. 68040/60-ra optimalizált változat is.

A program Shareware, regisztrációs díja $25. A regisztrált változat támogatja a multi-volume archiválást, a környezeti változókat stb. E mellett a szerzők elküldik a program nagyobb memóriaigényű, de gyorsabb változatát is. A programnak hamarosan megjelenik az MS-DOS változata is.

IMDB
Adatbázis a filmekről

A filmkedvelők mindig vágytak egy olyan adatbázisra, melyben utána lehet nézni, hogy kedvenc színészük (színésznőjük) mely filmekben játszik még, vagy mely filmeket rendezett valamelyik rendező.



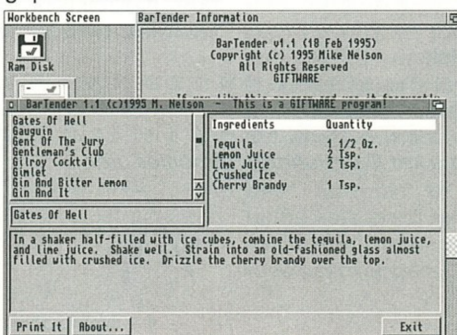
Az Internet MovieDatabase az eddigi legnagyobb ilyen jellegű project. Számos ember a világ különböző tájairól bővíti a filmekről, színészekről, vágókról stb. adatokat tartalmazó adatbázist. A cikk írásának pillanatában 44.322 filmről, 117.664 szereplőről tartalmaz adatokat, de az adatbázis rekordjainak száma valahol 470.000 körül lehet. E számok előre vetítenek egy tényt, az adatbázis méretét. A file-ok hossza tömörítve 14 MB, az hosszú installálás során kb. 65 MB helyre lesz szükség. A végső helyfoglalás mindösszе kb. 30 MB.

Az adatbázisban történő keresésre a MovieMUI 3.1 program szolgál. Ennek használatához MUI-ra és OS2.0+-ra van szükség. E program jelenleg még nem támogatja az összes adatbázist, de így is 35 különálló adatbázis között teremt kapcsolatot.

Az adatbázis és a hozzátartozó kezelőprogram szabadon terjeszthető. Az adatbázishoz minden pénteken jelennek meg update-ek.

BarTender 1.1
Az italmixer

A Galaxis útikalauz stoposoknak szerint a legjobb létező ital a Pángalaktikus Gégepukkasztó (Pan Galactic Gargle Blaster), ennek receptjével a program írója nem szolgál, arra hivatkozva, hogy nem találta a receptjét. (Pedig benne van, a szinte a legelején.) Ezért inkább 1000, jóval könnyebben beszerezhető alapanyagokból álló, bárki által elkészíthető koktél receptjét foglalta egy számítógépes adatbázisba.



A program Giftware, a szerző 2 és 10 dollár közötti értékű ajándékot vár azoktól, akik valamilyen módon támogatni szeretnék. A későbbi verziókban várhatóan az adatbázis tömörítve lesz, mert tömörítetlen formában jelenleg éppen elfér egy FFS floppy lemezen, míg a tömörített adatbázis a keresőprogrammal együtt is csak 78 kB.

MovieGuide 3.0
Egy kisebb adatbázis

Ha valaki elrettent az előbbiekben ismertetett program (IMDB) méretén, akkor sem kell teljesen nélkülöznie a filmeket tartalmazó adatbázisokat. A két dán szerző által AMOS-ban írt MovieGuide program 18.000 filmcímet tartalmaz, melyek közül 1.800-hoz néhány mondatos összefoglaló is tartozik.

Néhány dologban azonban több mint az IMDB, egyes filmekből, egyes emberekről fényképeket tekinthetünk meg. Ezek azonban mindössze 16 színű szürkeskálás képek (ECS grafika) és mindössze 41 található belőlük. A grafikus felület segítségével kereshetünk cím, rendező, szereplő és a dán cím szerint. A keresés szűkíthetjük évszám megadásával. A kapott adatok áttekintését gátolja, hogy a képernyő felbontása 640×256, mely nem változtatható meg.

A tömörítve négy lemezt elfoglaló program szabadon terjeszthető, a hard diskre installálva is csak 5.2 MB helyet igényel.

Barfly 1.14
Assemby fejlesztőrendszer

Úgy tűnik, hogy a különböző fejlesztőrendszerek is egyre inkább Shareware terjesztésre kerülnek, főleg amiatt, hogy a software forgalmazással foglalkozó cégek nem látnak nagy fantáziát egy új, eddig ismeretlen termék bevezetésében.

A Barfly egy Intuition felület alól vezérelhető, optimalizálóval ellátott assembler fordító és debugger. A Shareware verzió jelentős korlátozásokat tartalmaz, pl. 8 kB kódméret, limitált lépésenkénti nyomkövetés stb. A regisztráláshoz 70 DM elküldése szükséges. Ennek fejében egy (a szerző szerint) jól használható, mindenesetre egy nem egyszerű OS2.04+ fejlesztőrendszer tulajdonosává válhatunk, mely debuggere támogatja a SAS/C, Dice és GCC fordítókat is a assembly mellett.

(JOCO)

Elérkezett ez a nap is, és a programozástechnika 5. részét írom éppen. A mostani számban a hangtömörítésről lesz szó. Igen, jól gondolja mindenki, ez is egy olyan téma mint a képtömörítés. Itt is egy-két csak a hangfile-okra jellemző tulajdonságot fogunk kihasználni, és ez is adatvesztéssel jár. Természetesen itt is igaz az az alapelv, hogy egy fejléccel rendelkező esetleg már egyszer tömörített file hiába tartalmaz hangot, nem tömöríthető így. Ha egy .VOC file-t akarunk betömöríteni akkor a file fejlécét el kell távolítani, az eredeti tömörítést ki kell bontani, ezután be lehet tömöríteni és el lehet látni új fejléccel (természetesen ezután már .VOC lejátszó programok nem fogják lejátszani a file-t). A kitömörítésnél hasonló a helyzet, ugyanis ott a mi fejlécünk és tömörítésünk lesz eltávolítandó, és a .VOC fejlécet kell majd a file elejére rakni, és a .VOC file-okban használt, a hardware által is lekezelt tömörítési algoritmusokkal le lehet még tömörítenünk. Ezek az algoritmusok viszont igen kevés helyet spórolnak meg tárolásnál és egy jobb hangkártyán ezek benne vannak a hardwareben, ezért nincs sok értelme itt pontosan leírni őket, inkább csak néhány olyan egyszerűbb trükköt említek meg, amiket egy kicsit kibővítve elég jól lehet hangokat tömöríteni. Hogy miért nincs pontos algoritmus, esetleg forráskód? Hát elsősorban azért, mert ahány hangfile annyi féle, és te tudod a legjobban, hogy amit éppen most készítesz zenét, beszédet, zajt vagy valami egyebet fog tartalmazni, és ezek mindegyike más megoldást igényel és 25 algoritmusra és forráskódra nem elég a 2 oldal. (Ugye mindenki emlékszik még az első részére a sorozatnak, és az ott használt óriási betűkre és arra, hogy milyen nehéz volt azt pontosan begépelni. Forráskód, majd az olyan részénél ahol be is fér.) Na akkor kezdődjenek a különböző ötletek...

A digitál analóg átalakítók és az analóg digitál átalakítók pontatlansága miatt keletkező zaj kidobásával a hangállomány helyfoglalását csökkentő módszerek:

1. A legtöbb hangkártya DA-ja és AD-je a dokumentációban megadott tudásánál jóval kevésbé pontos. Egy 16 bites hangkártya általában úgy 16 bites, hogy abból 3-6 bit véletlenszerű, a 8 bites hangkártyákon csak 1-3 bit a véletlenszerű adat, de ez a digi hang közel 40%-a. Ugye mindenki tudja, hogy ezt hogyan lehet kihasználni? Nem tároljuk le mind a 16 bitet és máris rövidebb a file-unk (ez olyan mint amikor egy képet annyi színűként tárolunk ahány szín tényleg előfordul benne, és nem ahány színű módban meg akarjuk jeleníteni (64 színű képfile-ok helyfoglalása a 3/4-e a 256 színű file-okénak)).

2. Az előzőnél szebb megoldás, ha az LZSS-t vagy LZW-t használunk, akkor egy kis Fuzzy logikával meg lehet oldani, hogy a nagyon hasonló részek (azok amik csak a véletlenszerűen változó néhány bitben térnek el) egyformaként legyenek tömörítve. Így a tömörítés hatásfoka jelentősen megnő. (Így valamivel jobb hangot kapunk mint az előző esetben, tömörségben is jobb ez a megoldás, csak a futási időben marad le egy kicsit.)

A hangokban előforduló hullámformák ismétlődését kihasználó módszerek:

1. A két egymást követő érték közötti különbséget tárolva általában jobban tömöríthető file-t kapunk. Például egy szabályos fűrészfogjel vagy négyszögjel. (Másra is ki lehet próbálni.)

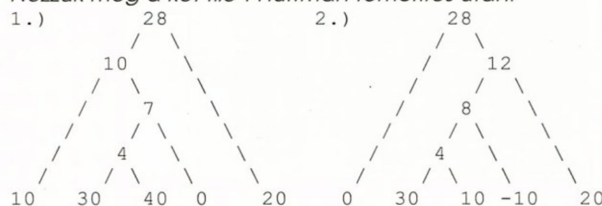
Négyszögjelek

20 20 20 10 10 20 20 20 10 10 20 20 20 10 10 10 20 20 20 10 30 30 0 0 0 20 40 40

A különbségeket tárolva:

20 0 0 -10 0 10 0 0 -10 0 10 0 0 -10 0 0 10 0 0 -10 20 0 -30 0 0 20 20 0

Nézzük meg a két file-t Huffman tömörítés után:



adat:

1.) 1110000111000011100000001110001000100010010010101010101

2.) 110010101001001010100100101001001001011101000011

(5 bitet nyertünk)

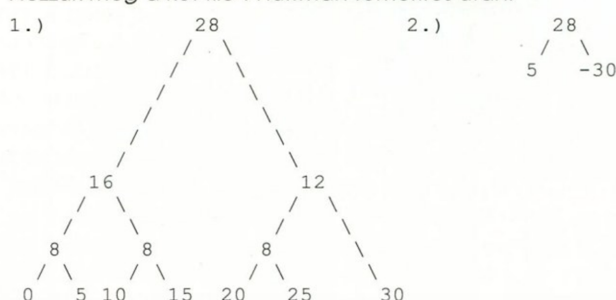
Fűrészfogjel

5 10 15 20 25 30 0 5 10 15 20 25 30 0 5 10 15 20 25 30 0 5 10 15 20 25 30 0

A különbségeket tárolva:

5 5 5 5 5 5 -30 5 5 5 5 5 5 -30 5 5 5 5 5 5 -30 5 5 5 5 5 5 -30

Nézzük meg a két file-t Huffman tömörítés után:



adat:

1.) 001010011100101110000010100111001011100000101001110010111000001010011100101110000

2.) 0000001000000100000010000001

Itt már 51 bit a nyereség, ami több mint 50%-a a rosszabb tömörítés utáni filenak. Ez pedig elég szép eredmény. A legtöbb esetben pedig előfordul egy csomó ehhez hasonló rész a file-okban, az előző ötletcsoport 2. ötletével kombinálva, nagyon szép tömörítést érünk el az életben előforduló hangfile-okon is.

2.) A hangfile-ok felírhatóak függvényként is, egy jól megállapított, de egyszerű függvénnyel, már nagyon jól meg lehet közelíteni az eredeti hangot. A jó közelítés pedig azt jelenti, hogy a minőségromlás nem igazán észrevehető. (Ez az amit a hangkártyák egy része használ. Ezek a hangkártyák a hangot Sinus és Cosinus függvények összegeként kezelik. Matematikailag be van bizonyítva, hogy minden hullámformát le lehet írni szinusz, és koszinusz függvények összegeként, persze ez nem minden esetben véges sok függvényt igényel, de a jó közelítéshez már néhányszáz koszinus és szinusz függvény is sokszor elegendőnek bizonyul. Az FM szintis hangkártyák szintetizátor IC-inek jelentős része is erre a technikára épül. A minőséget tehát nem az FM szintézis határozza meg, hanem a csatornák száma, és belső D/A vezérlésénél használt frekvencia, és persze az, hogy az adott hangot hány koszinus, ill. szinusz függvényből rakják össze.)

Ez a 4 ötlet már elég a hangok tömörítéséhez. Mivel most már mindent tudunk tömöríteni, de egy bit hibával semmit sem tudunk kezdenei, ezért egy egyszerű hibajavító kódolás következik. Az ehhez tartozó forráskód a következő számban lesz benne. (Ismét Pascal, hogy mindenki értse, de ezúttal egy kicsit gyorsabb lesz a file-kezelés, ugyanis nem tipizált file-okat használunk, a BlockRead és a BlockWrite eljárásokkal olvasva és írva, ami sokkal gyorsabb megoldás.)

ELLENŐRZŐ ÖSSZEG ÉS HIBAJAVÍTÓ KÓDOLÁS

Egyszerű ellenőrző összeg:

A byte-jait (wordjeit, dwordjeit) összeadjuk és az összeg felső 8 (16, 32) bitjét eltároljuk. Ha a file megsérül, akkor az összeg

megváltozik. (Persze ha két byte (word, dupla word) felcserélődik, akkor az nem érzékelhető ezzel a módszerrel)

nak a file-ban. Így még nehezebb átverni a védelmünket, mert majdnem minden változást érzékel. (Számolt értékek-

Eredeti file

```
FD FE A4 56 67 98 90 83 21 12 67 34 54 23 43 87 67 23 45 23 78 56 23 24 23
```

File az ellenőrzőösszeggel:

```
FD FE A4 56 67 98 90 83 21 12 67 34 54 23 43 87 67 23 45 23 78 56 23 24 23 40
```

Sérült file 1:

```
EE 45 A4 56 67 98 90 83 21 12 67 34 54 23 43 87 67 23 45 23 78 56 23 24 23 40
```

Az újraszámolt ellenőrző összeg: 78

Sérült file 2:

```
FE FD A4 56 67 98 90 83 21 12 67 34 54 23 43 87 67 23 45 23 78 56 23 24 23 40
```

Az újraszámolt ellenőrző összeg: 40

(Ha az ellenőrzőösszeg ellentettjét tároljuk, és az ellenőrzésnél az így módosított ellenőrző összeget is hozzáadjuk az újraszámolt ellenőrzőösszeghez, akkor 0-t kell kapnunk. De így még azt sem veszi észre, ha valamit kicserélünk az ellenőrzőösszeggel.)

kel, szinte az egész file-t átírva át lehet még verni.)

Sorrend érzékeny ellenőrzőösszeg:

A byte-okat (wordoket, dwordoket), el XOR-olojuk, a helyükkel és ezután adjuk össze őket. Így már jóval jobb lesz az eredmény, ugyanis általában érzékeli a byte felcserélést is. De még mindig nem tökéletes.

Eredeti file (Hex):

```
12 23 43 54 73 64 56 76
```

Eredeti file (Bin):

```
00001100 00100011 01000011 01010100 01110011 01100100 01010110 01110110
```

Az XOR-olás után:

```
00001101 00100001 01000000 01010000 01110110 01100010 01010001 01110110
```

Ellenőrzőösszeggel (Bin):

```
00001101 00100001 01000000 01010000 01110110 01100010 01010001 01110110 01011101
```

Két byte-ot felcserélve:

```
00001100 00100011 01000011 01010100 01110011 01100100 01010110 01110110 01011101
```

Az új ellenőrző összeg: 01101001

Egy újabb érdekes változtatás:

```
00101100 00000011 01000011 01010100 01110011 01100100 01010110 01110110
```

Hopp, ezt az érdekes változtatást nem érzékeljük.

Elforgatott kettős ellenőrzőösszeg:

Ha két 16 vagy 32 bites ellenőrzőösszeget használunk, amiből az egyik a file 8, illetve 16 bittel elforgatott változatára felírt ellenőrző összeg, a másik, pedig magára a file-ra felírt ellenőrzőösszeg, akkor az már majdnem mindent változást érzékelhetünk, viszonylag egyszerűen.

Kétszeresen elforgatott kettős ellenőrzőösszeg:

Pont mint az előző, de azzal az apró változtatással, hogy az egyes byte-okat annyi bittel elforgatjuk, ahányadik helyen állnak a file-ban.

Hibajavító kódolás

A fenti módszereket alkalmazva észrevesszük a változásokat a file-okban, illetve a file egyes részeiben, de a hibák kijavítására nem elegendő a fenti megoldások egyike sem. Ha hibajavításra van szükségünk akkor néhány egyszerű ötlet segít. Ezek közül az elsőhöz a fenti példa file-ok egyikét használom bemutatónak.

Eredeti file (Bin):

```
00001100 00100011 01000011 01010100 01110011 01100100 01010110 01110110
```

A számításnál használt táblázat. (Egyszerű paritásszámítást használunk)

```
00001100 0
00100011 1
01000011 1
01010100 1
01110011 1
01100100 1
01010110 0
01110110 1

00001111 0
```

A file a javítókódokkal:

```
0000110000100011010000110101010001110011011001000101011001110110 011111101 00001111
```

A megváltoztatott file a javítókódokkal:

```
0000110000101011010000110101010001110011011001000101011001110110 011111101 00001111
```

A megváltozott táblázat:

```
00001100 0
00101011 1 ---> A paritás nem
01000011 1      egyezik a leírttal
01010100 1
01110011 1
01100100 1
01010110 0
01110110 1

00001111 0

Ismét nem      A két javítókód paritása
egyezik meg    nem egyezik meg, tehát
               vagy mindkettő jó, vagy
               mindkettő hibás
```

A hibás bitet kijelöljük:

```
0000 1 100  0

0010 1 011  1

0100 0 011  1
0101 0 100  1
0111 0 011  1
0110 0 100  1
0101 0 110  0
0111 0 110  1

0000 1 111  0

0000 1 100  0
                                      par
0010 ? 011  1  ---> 00101011 ---> 0 --->
                    Megvan a hibás bit pontos értéke
```

```
0100 0 011  1
0101 0 100  1
0111 0 011  1
0110 0 100  1
0101 0 110  0
0111 0 110  1

0000 1 111  0
```

A paritásszámítás az összes bit össze XOR-olása (vagy 1 bites ellenőrzőösszeg).

Minél több bitből áll egy ilyen egység, annál kevesebb helyet foglalnak el a file-ban a javítókódok, de több bitből könnyen lehet több hibás is. Ha egy ilyen egységben több hibás bit van, akkor nem tudunk mit tenni, a file hibás marad. Azt hiszem, az ábrák alapján meg lehet érteni a módszer működését, és nagyon egyszerűen fel lehet használni a megoldást. Természetesen a megoldást lehet byte-okra is alkalmazni a következőképpen:

```
12 XOR 23 XOR 34 XOR 45 XOR 54 XOR 67  ==  73
 X      X      X      X      X      X       X
 0      0      0      0      0      0       0
 R      R      R      R      R      R       R
67 XOR 12 XOR 23 XOR 34 XOR 45 XOR 54  ==  73
 X      X      X      X      X      X       X
 0      0      0      0      0      0       0
 R      R      R      R      R      R       R
54 XOR 67 XOR 12 XOR 23 XOR 34 XOR 45  ==  73
 X      X      X      X      X      X       X
 0      0      0      0      0      0       0
 R      R      R      R      R      R       R
45 XOR 54 XOR 67 XOR 12 XOR 23 XOR 34  ==  73
 X      X      X      X      X      X       X
 0      0      0      0      0      0       0
 R      R      R      R      R      R       R
34 XOR 45 XOR 54 XOR 67 XOR 12 XOR 23  ==  73
 X      X      X      X      X      X       X
 0      0      0      0      0      0       0
 R      R      R      R      R      R       R
23 XOR 34 XOR 45 XOR 54 XOR 67 XOR 12  ==  73
 =      =      =      =      =      =       =
73 XOR 73 XOR 73 XOR 73 XOR 73 XOR 73  ==   0
```

A file eredeti tartalma:

```
12 23 34 45 54 67 67 12 23 34 45 54 54
67 12 23 34 45 45 54 67 12 23 34 34 45
54 67 12 23 23 34 45 54 67 12
```

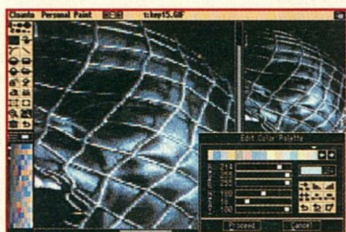
A javítás is hasonlóan működik mint a bitenként dolgozó változatban, de a paritásszámítások helyett ott is ez az XOR műveletekből álló képlet alkalmazandó. Erre viszont helyhiány miatt nem tudok most példát bemutatni. A tárolásnál itt a sok 73-as byte-ot kell letárolni, és itt is meg kell egyezni a javítósorok és a javítóoszlopokra felírt képletek eredményeinek.

Hát ennyi fért bele a mostani 2 oldalba. A következő, mint már említettem a cikk elején, a most ismertetett ellenőrzőösszeg képzési módokhoz, és hibajavítási módhoz lesznek hasznos forráskódok. Ezúttal nem elsősorban bemutató jellegűek lesznek, hanem élesben is jól alkalmazhatóak. (Ahhoz képest, hogy Pascalban vannak írva elég gyorsak.)

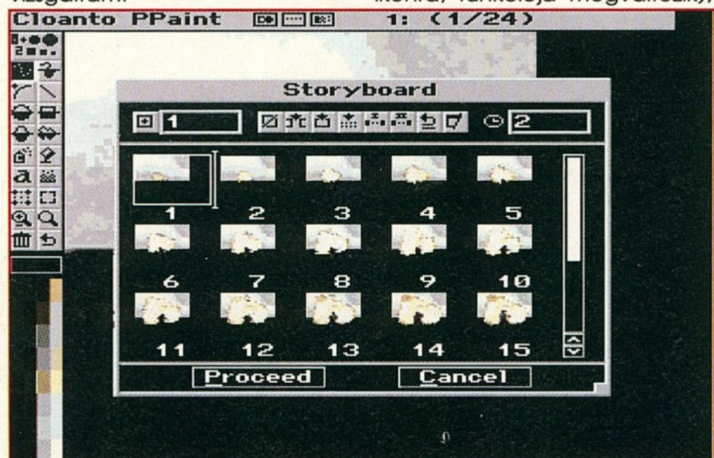
Varju Gergely

PPAINT

Az olasz székhelyű Cloanto Itália srl. cég Personal Paint rajzprogramja felkeltette sok Amigás érdeklődését. Ha másért nem, azért mert félévente rendszeresen új és újabb verziókkal lepte meg az Amiga barátokat, de ha olvassátok az Amiga Hírek oldalakat, ez már nem is újdonság. Az utolsó V6.x verziói igen jelentős változásokon estek át, így hát épp ideje pár keresetlen szót ejteni erről az érdekes programról. Egyébként a fent



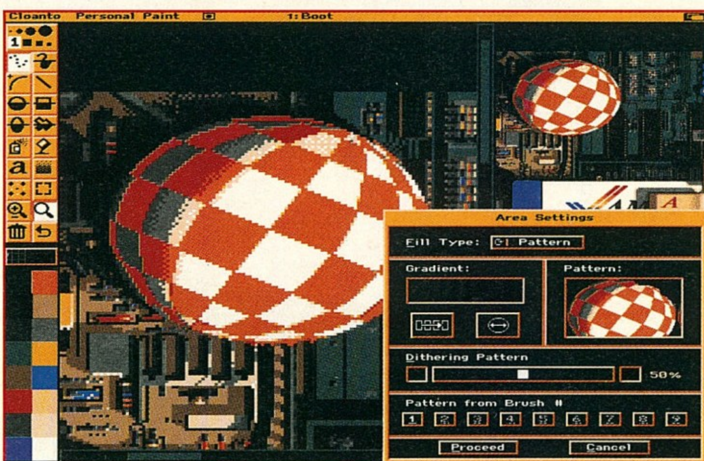
említett cég nemcsak a PPaint-ot, hanem más Amiga programokat is készített. Ilyenek a Personal Writer és a Personal Font Maker. Mindenekelőtt le szeretném szögezni, hogy nem igazán vagyok profi grafikus, persze én mint minden jóravaló Amigás, sokat rajzolgatok, animálok. Így a PPaint-ot egy kicsit más szemszögből, egy lelkes Amiga user nézőpontjából vizsgáltam.



A két lemezes program installása semmilyen problémát nem jelentett, hála a ma már szabványosnak mondható és igen kultúrált Amiga Installer-nek. A PPaint érdekessége, hogy menüje, billentyűzet kiosztása, és persze nyelvezete teljesen szabadon konfigurálható, editálható, a *PPaint_Prefs/UIText.eng* text fájl átírásával. Első látásra az ember azt hinné, hogy véletlenül a DPaint-ot töltötte be, csak az ikonok balra kerültek. A ma már szabványnak mondható DPaint és Brilliance programokkal összehasonlítani nem nagyon érdemes. Egyrészt azért mert a PPaint, a rajzprogramok, és képfeldolgozó (pl. AdPro, ImageFX) programok közös jegyeit viseli magán. Másrészt, a korszerű rajzprogramoknál ma már alapvető követelmények, funkciók hiányoznak, ilyenek például az Anim Brush, 3D-s mozgatás, a Light Table stb. Mielőtt még az elején elvenném sokak kedvét a PPaint használatától, említést kell tenni, hogy sok olyan funkciót tartalmaz amit más rajzprogramokban nem találsz meg.

A program használata, kezelése rendkívül egyszerű, gyorsasága elfogadható, bár jóval elmarad a Brilliance sebességétől. A szokásos rajz funkciók mellett, amik legtöbbje több szintű, több funkciós (ez azt jelenti, ha többször vagy bal gombbal klik-elsz ugyanarra az ikonra, funkciója megváltozik), sok igen jól hasznosítható dolgot is tartalmaz a PPaint, inkább csak ezeket szeretném kiemelni.

A PPaint két lapot (kép, anim) képes használni, ezek színei és felbontása teljesen függetlenek egymástól. Brush-t összesen kilenc darabot használhatunk, váltásuk a numerikus billentyűzet 1-9 számaival, vagy a panelen fent látható 1-es kiválasztásával lehetséges. Igen jól hasznosítható a Brush kivágása

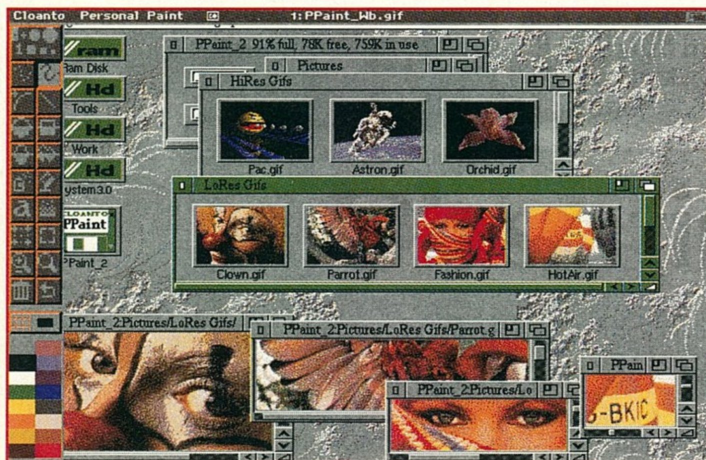


nagyító alatt, mivel a Brush kezdő pozícióját nem felejti el képmozgatásnál. Az átméretezés, forgatás, szóval a szokásos dolgok mellett igen hiányzik a már említett 3D-s forgatás, és az AnimBrush. Az Animation menü csak a V6.0-tól kezdődően található a PPaint-ban. Érdekessége az ún. *storyboard*, amiben az egyes animációs fázisok lekicsinyített képeit láthatjuk. Az animáció editálását, beszúrását, törlését, sebességét itt határozhatjuk, állíthatjuk be. Az animáció sebessége mindegyik kockára külön beállítható. Ezenkívül minden egyes képnek külön-külön palettája lehet, sőt ha képformátumot váltasz, animációnál a fázisok NEM vesznek el. Akiket ez sem elégít ki, azok bekapcsolhatják az animáció újraméretezését (Strech). Ezek a lehetőségek hiányoznak a DPaint-ból és a Brilliance V2.0-ból is. Ezért is utaltam az elején arra, hogy ez a program egy rajzprogram és egy képfeldolgozó program keveréke. Lehetőségünk van kimentett animáció lejátszására, anélkül, hogy betöltenénk az editorba (Play File).

Text funkciókban semmi újdonság nem található, ha csak nem soroljuk ezek közé a text pozícionálását (Aligment/Left, Centered, Right) és hogy képes színes karakterkészlet betöltésére. A karakterek helyes színeit a Color/Palette/From Font menüvel tölthetjük be külön. És ha már a Color menüben járunk, ajánlom figyelmetekbe a Palette/Adjust funkciót. A nagy programokat is megszégyenítő realtime Color, Bright, Contrast, és R, G, B, állításra adódik lehetőség. Sajnos a Palette Edit része kissé szegényesre, egyszerűre sikerült, de azért a főbb állítási lehetőségeket megtaláljuk, színátmenetek, szín csere stb. Ezeken kívül lehetőségünk van más ablakból palettát venni (Palette from Screen). Kissé hiányoltam a Colour Cycling kimaradását. Az ismert stencil, remap, merge (brush) funkciók mellett a Less Colors-t tartogat még újdonságot. Ez nem csinál mást, minthogy megvizsgálja az aktuális képen használt színeket majd választhatunk, hogy az új kép hány palettát használjon. A felajánlott lehetőségek pl. 2, 4, 8... színű képeket meg is mutatja (realtime), hogy esetleges elfogadása esetén hogy nézne ki a kép. Mivel ilyenkor természetesen szabályos Amiga képformátumokat ajánl fel, fenn áll a pixel veszteség lehetősége. Ez főleg akkor jelentkezik, amikor pl. 130 színt használunk, viszont a PPaint 128 színt ajánl fel. Animáció esetén a dolog nem így működik, mivel az egyes képeknek egyforma felbontásúaknak kell lenniük. Ilyenkor a less color "opti-



malizálja", egyszerűsíti a palettát, ezt úgy éri el, hogy a nem használt színeket fehér színre cseréli ki.
A PPaint másik érdekessége az ún. convolotiun mátrix. Ez akárcsak az ADPro és az ImageFX programoknál szabadon konfigurálható, beállítható. Érdekessége, hogy nemcsak egész képen, képrészleten, vagy Brushon alkalmazható, hanem tetszőleges alakú területen is használhatjuk. Ha csak Brushnál szeretnénk alkalmazni, a Bursh/Process menüt használjuk, amennyiben egész képen, úgy a Project/Image Processing-et. Kisebb részleteken illetve szabálytalan alakzaton, a panelen található ikont részesítsük előnyben. A már beépített mátrixok a Blur, Brush Alpha Channel, Dark Vertical, Darken 25%, Dither, Edge Detect, Emboss, Lighten 25%, Negative, Randomize, Rise, Sharpen, Shift, Texture, Tint, Water-Color. Másik újdonság a PPaint V6.1 sorozatban az ún. SIRD mátrix. Ami nem más, mint a mostanában második felvirágzását élő 3D-Stereogram képkészítő (pl.Magic-Eye). Ebből is két fajta, az egyik az ún. "zaj" képű SIRD, a másik a SPIS, ami lényegében ugyan az, de ennél a "zajos" kép helyett egy előre kivágott Bursh-t feszítünk a képre, tárgyra.



A Stereogram használata a következő módon lehetséges. 1. Készítsd el azt a képet, amit "3D"-ben szeretnél látni. Lehetőleg nagyalakú legyen, és csak szürke árnyalatokat használj.
A célra megfelel pl. egy 3D tárgy vagy pl. egy egyszerű kör.
2. Váltsál át a másik PPaint lapra.
3. Majd Image Processing/SIRD.

Az összes stereogramnál lehetőség van a Help beállítására, ez két téglalap. A segítség pedig annyiban áll, hogy addig kell nézni a két téglalapot, amíg három (csak három) darabot látsz belőlük, ilyenkor jó a szemed fókuszálása. Ez is, akárcsak a többi mátrix alkalmazható egész képre, kis területre, és persze szabálytalan területekre (lapon). A Settings menüben találjuk meg a profi programokat megcsúfoló editor alapbeállítási lehetőségek sokaságát. Nyelv (laguage), Color reduction, Color remapping (simple, floyd, pattern), Virtual mem., request meghatározás stb..

Összefoglalásul a PPaint V6.1 igen kellemes kis program. Az említett hiányosságai ellenére jól hasznosítható. Főleg normál kiépítésű (2 Mbyte) A1200 géptulajdonosoknak ajánlom, és azoknak akik eddig hiányolták az ImageFX mátrix lehetőségeit. Az sem mellékes, hogyha ilyen ütemben halad a PPaint fejlődése lehet, hogy 1 év múlva a V8.0 -as verzió már igen jó lesz. Egy mondatban: a PPaint változatossságot teremt az Amiga rajzprogramok színes palettáján.

Angler



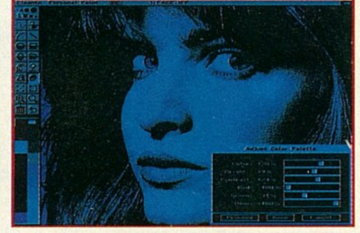

















BLUE SKY

A Blue Sky már 1991-ben elkészült, mégis csak most kerül a nézőközönség elé. Ennek oka egyrészt a rendező, Tony Richardson tragikus halálában, másrészt a gyártó stúdió (Orion) körüli jogi bonyodalmakban keresendő. Természetesen nem is ez itt most a lényeg, hanem az, hogy ez a nagyszerű film végre a nyilvánosság elé került. A főszereplő, Jessica Lange (Carly) alakításáért már elnyerte a Golden Globe díjat, és esélyes az Oscar-díjra is (mire ezek a sorok megjelennek, már eldőlt megkapta-e). A Kék Ég tulajdonképpen love story, két olyan emberről, akiknek a viszonya tökéletes mintapéldája a "se veled-se nélküled" párkapcsolatnak. Carly szélsőséges magatartása és depressziója lehetetlenné teszi Hank (Tommy Lee Jones) számára, hogy megadja szerelmének azt a biztonságot, amit szeretne. A két szálon futó cselekmény hangsúlyosabban a család történetével foglalkozik, míg a másik szálon a nukleáris kísérletek jelennek meg. Csak örülhetünk, hogy ez a film kikerült poros dobozából, mert az alkotógárda (Jessica Lange, Tommy Leo Jones, Powers Boothe, Carrie Snodgress, Tony Richardson, Robert Solo, Steve Yaconelli, Jack Nitzsche) igazán megérdemli az elismerést!




KŐ' EGY CSAPAT

Képzeljetek el egy lehető legkevésbé katonás figurát, a vállán rakétavetővel, a szemében az ifjoncok tekintetének csillogásával! Bármilyen hihetetlen ez az ember Bones (Lory Petty), aki hőssé magasztosul ebben a vígjátékban. Igaz, Bones Conway nem az a tökéletes katona, aki nélkülözhetetlenné válik a hadseregben. Ez azonban nem gátolja őt abban, hogy tartalékosnak jelentkezzen; ingyen szállás, ellátás, sőt némi pénzmag is, szóval miért ne?! Bones azonban belekerül a katonai élet sűrűjébe és mindent megtesz, hogy riadókészültségbe állítsa a teljes haderőt! Az afrikai sivatagban menekülő újonc mindennel összeütközésbe kerül, amivel csak lehet; a szabályzattól a leendő diktátorokig. Ez a vígjáték egy olyan közlegényről szól, aki kizárólag a saját feje után masírozik (remélhetőleg a siker felé)!






ZAKLATÁS

Michael Crichton regénye, a Zaklatás (Disclosure) az elmúlt év egyik legnagyobb best-sellere volt az Egyesült Államokban. A könyv témája az amerikai olvasók számára különösen időszerű; a szexuális zaklatás kérdése korunk Amerikájában mondhatni divat. A filmben a zaklatás áldozata férfi, a neve Tom Sanders (Michael Douglas). A Seattle-ben vezető beosztásban dolgozó Sanders szép reményű jövő előtt áll, nagy esélye van rá, hogy megkapja a Tervezési és Fejlesztési Osztály alelnöki posztját. A kinevezés biztos tudatában indul útnak, de legnagyobb megrökönyödésére mégsem ő kapja meg az állást, hanem Meredith Johnson (Demi Moore), Tom volt szeretője. A hölgy szeretné újra megszerezni Tomot, bármi áron. Sandersnek azonban már családja van és az esti "megbeszélésen" végülis ellenáll a meglehetősen erőszakos csábításnak. Másnap, legnagyobb megdöbbenésére kiderül, hogy Meredith panaszt emelt ellene szexuális inzultálásért. Senki nem hisz Sanders-nek, hisz nem túl gyakori, hogy nő zaklasson egy férfit. Kétségbeesésében ügyvédhez (Roma Maffia) fordul és megkezdődik a küzdelem, hogy kiderüljön az igazság... A film alkotógárdája; Barry Levinson (rendező), Michael Crichton (producer), Stu Lindert (vágó), Ennio Morricone (zene) és szereposztása (Demi Moore, Michael Douglas, Donald Sutherland) igazán parádés. Itt jegyezném meg, hogy Demi még mindig gyönyörű, amikor sír, de ezek után már kevésbé lesz megható. A filmet azért is érdemes megnézni, mert a DigiCom "Folyosó" néven elkeresztelt Virtual Reality világa már nem is olyan távoli jövő, és az Industrial Light & Magic cég a jelenetek elkészítésénél igazán jó munkát végzett.

NOVOTRADE 2C Kft.



Master System kazetták
Ace of Ace
Back to the Future
Basketball Nightmare
Chuck Rock
Desert Speedtrap
Jungle Book

Game Gear kazetták
Alien 3
Desert Strike
Ecco the Dolphin
Jungle Book
Robocop vs Terminator

Mega CD lemezek
Tomcat Alley
Double Switch
Hook
Ecco the Dolphin
Prince of Persia
Thunderhawk
Yumemi Mystery
Mansion
Rebel Assault

Mega Drive Kazetták
Another World
Boogerman
Bubsy II
Ecco 2
Jimmy White's Snooker
Jungle Book
Lion King
Pitfall
Syndicate

SEGA



MEGA DRIVE II (Sonic 2 + 2cp)	21.990 Ft
MEGA CD II	41.990 Ft
MASTER SYSTEM II +1 játék	11.500 Ft
GAME GEAR	16.500 Ft

Kiegészítők

Master system Control Pad	1.600 Ft
Phase 9 MD Control Pad	2.900 Ft
MS/GG Konverter	1.790 Ft

Több mint 140 féle játék kazettával
várjuk kedves vásárlóinkat!



JAGUAR™







64 bites Videójáték!

ATARI JAGUAR JÁTÉKKAZETTÁK

Alien Vs Predator
Brutal Sports Football
Wolfenstein 3D
DOOM
Evolution Dino Dudes
Tempest 2000
Raiden
Trevor McFur in the Crescent Galaxy
Club Drive
Dragon
Kasumi Ninja
Iron Soldier
Bubsy
Checkered Flag
Zool 2
9.990 Ft

ATARI Jaguar videójáték
- 64 bites videó chip
- 16.8 millió szín
- CD minőségű 16 bites hang
- 1 Kontrolpad
- játék (Cybermorph)

49.990 Ft

ATARI Jaguar Kontrolpad
4.500 Ft



ATARI

ATARI 520 STFM számítógép 19.990 Ft
Monochrome monitor ST-hez 19.990 Ft
SF314 külső drive ST-hez 11.200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Címünk: 1136 Budapest, Balzac u 35.
Tel.: 140-2954

ACOMP

Commodore Amiga 600	28792 Ft
Commodore Amiga 500/500 plus	23992 Ft
Commodore Amiga 1200	43992 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	47992 Ft
+ 250MB hard disk (2.5"-es)	36990 Ft
Commodore Amiga CD^{32} + 2 játék	31992 Ft
Comm. A. 4000/040-25MHz/6MB/0MB	239920 Ft
Comm. A. 4000/030-25MHz/4MB/0MB	143920 Ft
Philips 8833II monitor	31992 Ft
Comm. A570 CD-meghajtó A500/500+	11192 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	3992 Ft
Commodore Amiga > EuroScart kábel	392 Ft
Commodore C-64 II	7432 Ft
Commodore C-64 GameSet	7992 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set	7992 Ft
Commodore datasette	2792 Ft
Commodore MPS 1270 printer (C-64)	15920 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	18392 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	12792 Ft
SEGA MegaCD II + 3 CD játék	39192 Ft
SEGA MegaCD II + 1 CD játék	31992 Ft
SEGA Game Gear + 1 játék	11192 Ft
512 kB órás memóriabővítő	3992 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A500+-ba	5592 Ft
1.0 MB-os órás chip bővítő A600-ba	6392 Ft
2.0 MB-os órás bővítő A500/A500+-ba	7992 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	50392 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	11992 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	392 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	392 Ft
Noris porvédő Amiga 600	792 Ft
Noris porvédő C-64 I/II	72/632 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	152 Ft
Maxell 3.5" MF2-2HD lemez	872 Ft
Maxell 5.25" MD-2HD lemez	552 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	264 Ft
Polaroid 3.5" DSDD/HD lemez	512/792 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	392 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11db/form)	472 Ft

Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	680 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	288 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	5200 Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	2392 Ft
Swifty Amiga mouse (3 gombos)	2000 Ft
Mouse Pad	200 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2000 Ft
Midi Amiga Interface	2800 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	14392 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	19992 Ft
Sound Enhancer Amigához	1992 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	13592 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	792 Ft
Beyond the minds eye (computer anim.)	2392 Ft

Quickshot Joystickok 25 féle típusban

PC árak:

Alaplapok

386DX-40 MHz 128 kB cache (CHIP,AMI)	11992 Ft
486SLC-33MHz 64 kB c. (ETEQ,IBM OEM)	10240 Ft
486DX-XMHz 256 kB c. 3 VESA DX4 is	11600 Ft
586 60-66MHz, 512kB c. OPTI.,3PCI,2VL	28400 Ft
586 90-100MHz 512 c. OP.,AMI,4PCI,2VL	35992 Ft

Processzorok

486DX-40 MHz THOMSON-CYRIX	13600 Ft
486DX2-50 MHz THOMSON-CYRIX	13120 Ft
486DX2-66 MHz processzor CYRIX 3V	15600 Ft
INTEL	23992 Ft
486DX2-80 MHz processzor AMD 3V	21992 Ft
486DX4-100 MHz processzor INTEL 3V	34880 Ft
586 Pentium 60/66/75 MHz	44480,48000,43192 Ft
586 Pentium 90/100 MHz	71920,94400 Ft

Bugfree!

Monitorok

14" mono VGA (800×600)	11760 Ft
14" PGA color SVGA (1024×768,0.28,LR)	27520 Ft
14" Daewoo color VGA (640×480,0.39)	22880 Ft
14" Daewoo color SVGA (NI,LR)	30992 Ft
15" Daewoo color SVGA (LR,NI,Digital)	42160 Ft

I/O kártyák

IDE + HDD/FDD 2S1P1G, 2 buffer	1400 Ft
IDE + HDD/FDD 2S1P1G VESA LB.	2560 Ft
Realtek VGA kártya 256 kB RAM	3280 Ft
Trident 9000C/I VGA 512 kB RAM	4792 Ft
Trident 8900D VGA	2992 Ft
S3 805 VGA 1 MB, VESA	10392 Ft
Sky Eagle VGA 1 MB, VESA	16992 Ft

RAMok, winchesterek

414256 - 128kB RAM	792 Ft
814260 - 512kB RAM	4360 Ft
256 kB/ 1 MB/ 4 MB 70 ns SIMM modul	1600/4480/15120 Ft
4 MB SIMM 70 ns 36 bit	18392 Ft
8 MB SIMM 70 ns 36 bit	39992 Ft
16 MB SIMM 70 ns 36 bit	64480 Ft
80/ 270/ 420/ 520 MB hard disk	10480,18800,22880,26160 Ft
730 MB hard disk	31192 Ft
1000 MB hard disk AT-BUS	121992 Ft
2200 MB hard disk SCSI	151992 Ft

Hangkártyák:

SB PRO2/ SB 16 Multi CD OEM	11840,14160 Ft
SB 16 MC/ SB 32 AVE	18320,37440 Ft
Gravis Ultra Sound (256)/GUS Max (512)	15992,29992 Ft
WD Paradise Expert 16DSP (MultiCD,WT,GM)	18320 Ft
Hangfalak	2240-10320 Ft

Egyéb termékek:

Processzor ventillátor/Cooler	800-2280 Ft
Mono kézi scanner 256 szürke	7992 Ft
Egerek	1040-3920 Ft

FAX-Modem kártyák

Discovery Fax/modem 14400 külső+sw	17992 Ft

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos billentyűzet			14" VGA mono, 256 kB			14" color SVGA LR, 512 kB VGA			
			270 MB	420 MB	520 MB	270 MB	420 MB	520 MB	730 MB
A386SX-40 MHz		2 MB RAM	62.960	67.040	70.320	80.232	84.312	87.592	94.152
A386DX-40 MHz	128 k c	4 MB RAM	76.792	80.872	84.152	94.064	98.144	101.424	107.984
T486SLC-33 MHz	64 k c	2 MB RAM	67.600	71.680	74.960	84.872	88.952	92.232	98.792
CT486DX-40 MHz	256 k c	4 MB RAM	89.520	93.600	96.880	106.792	110.872	114.152	120.712
CT486DX2-50 MHz	256 k c	4 MB RAM	89.040	93.120	96.400	106.312	110.392	113.672	120.232
C486DX2-66 MHz	256 k c	4 MB RAM	91.520	95.600	98.880	108.792	112.872	116.152	122.712
A486DX2-80 MHz	256 k c	4 MB RAM	98.632	102.712	105.992	115.904	119.984	123.264	129.824
I486DX4-100 MHz	256 k c	4 MB RAM	112.440	116.520	119.800	129.712	133.792	137.072	143.632
Pentium 60 MHz	512 k c	8 MB RAM	158.752	162.832	166.112	176.024	180.104	183.384	189.944



1125 Budapest, Királyhágó utca 2. • Tel/Fax: 156-6790

1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor)
Tel. / Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101 vagy 06-30-410-500

Nyitvatartás:
hétfőtől péntekig 9:00-17:00 - ebédidő: 12:30-13:00, szombaton 9:00-13:00

Áraink az 1 év garanciát igen, de az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

Mitsumi 4× sebességű CD-ROM, AT-BUS
30.992 Ft

Több mint 50 CD^{32} program, több mint 70 SEGA MEGADRIVE és SEGA GAME GEAR program

Ajándék oldal

Úgy gondoltuk, hogy nem csak játékokkal, nyerési lehetőségekkel kellene meglepni titeket, hanem ajándékokkal is, melyeket ha szükségetek van rá, akkor felhasználhattok.

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket **április 30-ig** a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni. Reméljük tetszeni fog új próbálkozásunk és ezentúl még hasznosabb lehet számotokra a GURU.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CORDINES Computer

1137 Budapest,
Szent István park 2.
Tel./Fax: 140-1443

500,- Ft

– Panasonic, Sony CD-ROM meghajtók,
– Gravis UltraSound,
– SB16 és kompatibilis hangkártyák vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

5%

– Minden általunk forgalmazott számítástechnikai termék végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ÉSZKÉP

1065 Budapest,
Lázár utca 10.
Tel./Fax: 131-3502
131-3503
131-3504

5%

– Az Észkép által forgalmazott Creative termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

WIN Computer



1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 153-4304
Fax: 117-2834

5%

– A jó minőségű KANRICH billentyűzet árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

SZűcs SoftWare

1085 Budapest,
Rökk Szilárd u. 8. I. 3.
Tel./Fax: 114-3890

– PC Player német CD-ROM-os játékújság: 200 Ft kedv.
– Power Play német CD-ROM-os játékújság:100 Ft kedv.

Egy újság vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD vásárlásnál.



aPLUS

1428 Budapest,
Horánszky u. 26. I.
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!



MIKROPO COMPUTER



1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Április 30-ig minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Bevezető

Öööö, mi? Hogy bevezető??? Már megint? Na de hogyhogy...?! Meg egyáltalán! Már volt az előző hónapban is, minek most! Mi van avval a szeneslapáttal! OK, OK, velem lehet beszélni! Na, tehát kezdjünk is neki. Akkor sziasztok!!
Most akkor rövidre fognám a mondanivalómat, vegyétek a mostanit alibi bevezetőnek, OK? Meg kár lenne a helyet pazarolni betűkkel, ne foglaljuk a helyet a szép, színes, egész estét betöltő képek elől. Akkor pá, olvassatok nagyokat, jövő hónapban ugyanitt, átadom a szót Memphisto-nak és Gregnek!

Lord "Short" Chaos

HÍREK

Elkészült a CD-vel egybeépített **2-in-1** Jaguár prototípusa, és kiadták a CyberMorph nélküli, úgynevezett **Core Jaguar System**-et is. Ezzel egy időben a Jaguárok ára átlagosan $50-ral csökkent.
Még februárban dobta piacra a Lexicor, Inc. új - **ET-4000 /w32** chip-setre alapozott grafikus kártyáját, amely segítségével a Falcon valódi TrueColor felbontásokat képes produkálni.
Szintén februárban, ill. márciusban adták ki Jaguárra a **Cannon Foddert** és a **Syndicate**-et, és az Atari bejelentette a **Mortal Kombat III** átírását.
Új játék, a Hollywood Hustler készült ST-re a Desert Star Software gondozásában.

Memphisto

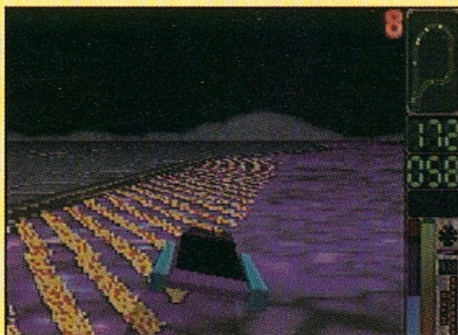
Játéktér

Engedtessék meg nékem némi bevezető Greg kollega nagyszerű cikkéhez *(mivel én vagyok a Méltóságos Főszerkesztő úr, legalább is az Atari oldalakon)*. Sok játék kerül megemlítésre, de kimaradt valami miatt a Lasers & Men nevezetű DOOM-style játék, melynek nemrég jelent meg az újabb, gyorsabb verziója. Egy másik texture mapped game, a Moonspeeder is napvilágot látott a Compo gondozásában, ahol egymást tudjuk kergetni



a Holdon, összecsatolt Falconokkal. Végezetül említést tennék egy Towers nevezetű játékról, melynek II. részéről napvilágot láttak már fotók, s azok is egy DOOM nevezetű ősre emlékeztetnek. ... és nem "ítélet", szerintem, hanem "Végzet"!

Lord kartács



Manapság, ha itt a GURU Atari rovatában játékprogramokról esik szó, akkor az majdnem mindig biztos, hogy a Jaguar a főszereplő. Ezen most egy picit megpróbálunk változtatni - legalábbis e cikk erejéig -, mert pillantást vetünk az elmúlt időszak legsikeresebb klasszikus ST/STe/Falcon játékaira. Üdvözöl mindenkit a mai játékmester: Greggie.



Tény az, hogy napjainkban a "multimédiának" képzelt PC-s game-ek, és a kizárólag csak joypad-nyűvésre használható konzolok tömkelege uralja a piacot, míg az ún. *home-computerek* leáldozóban vannak. Viszont az is tény, hogy annak idején pl. Atari ST-ből több mint egymillió darabot(!!!) adtak el csakis az Egyesült Királyság területén, s szinte minden országban találkozhatunk még hűséges felhasználókkal. Az Atari profilváltása következtében a TOS-alapú gépek egyre inkább az anyacég támogatása nélkül maradtak... s ezért is van most szükség a sok kis magánfejlesztőre (PD & shareware), ill. néhány nagyvállalatra, hogy felrázzák végre az Ataris játéksoftware életet. Ezen alkalommal ez utóbbi dologról szeretnék szólni pár példa kíséretében, vagyis hogy mi mindent produkáltak eddig az ismertebb software-gyártók Atarira. Mivel a PD és shareware programok témája már teljesen más tészta, és mivel tudjuk, hogy a "tésztaság fél egészség", ezért azt majd egy későbbi alkalommal fogjuk taglalni.



Egy viszonylag fiatal svéd cég, az UDS (Unique Development Sweden) legelső játéka az Obsession, rövid idő alatt akkora sikert aratott, ami eddig talán még soha senkinek nem sikerült. A GURU 94/11-ben már mi is beszámoltunk az STe-s szuper flipper adottságairól, a külföldi lapok pedig azóta a "világ legjobb Ataris játéka" megtisztelő rangot adományozták a programnak. A speciális Falconos verzió megjelenése a közeljövőben várható: 8 játékos, 256 szín, 16 bites 50 kHz-es sztereó hang, és a már meglévő négy asztalhoz (Aquatic Adventure, Balls & Bats, Desert Run, X-ile Zone) pluszban még egy bónusz pálya is jár. UDS-ék következő, immár fejlesztés alatt álló játékuk egy 3D-s futurisztikus shoot-'em-up, SubStation néven. Az 1 MB-ot

igénylő STe-s game-hez, külön csakis erre a célra fejlesztenek egy új sound system-et, a (Distance & Direction) DDAUDIO-t, mely állítólag teljesen kihasználja majd a gép adottságait. Mi már hiszünk nekik!!!
A brit Caspian Software szintén STe-re készíti a rengeteg küldetést tartalmazó Epic/Elite-szerű vektoros űrkalandját, melyet Zero-5 névre kereszteltek el.



A Silmarils francia software-ház szinte monopolhelyzetet élvez az Ataris játékok terén, mivel mind az Ishar-trilógiát (negyedik rész készülőben!), mind a stratégiai Transarcticá-t, vagy éppen az akció/kaland Robinson's Requiemet is egy időben adták ki az összes többi gép verziójával együtt ST-re és Falconra.
Meinolf Schneider híres Ataris, Macintosh-os logikai játékának két újabb része, az **Oxyd Falcon** és az **Oxyd Magnum!** is már megörvendeztette a sólyom-tulajokat. A vérbeli action kedvelői viszont a **Cannon Fodder** (Sensible) és a **Chaos Engine** (Renegade) progikkal irthatják az erdők lakóit.
A Sensible Software egy másik hatalmas sikert aratott terméke, a COMA-Team egyik legnagyobb kedvence, a **Sensible Soccer** (néha Sucker) és annak összes többi folytatása is már egy jó ideje megtalálható Ataris körökben.
Egy régi német ST-s demócsapatból nőtte ki magát az Eclipse, mely mostanában olyan stuff-okért felelős, mint pl. a gyönyörű logikai **Stone Age** *(ezúton is gratulálok Karcsinak és Vikinek mind a száz pálya végigjátszásáért!)*, a motorverseny-szimulátor **No Second Prize** vagy a cégével azonos nevű, űrhajós **Eclipse**. A Jaguarról ismerős hosszúnevű ősemberes játék, a **Humans: Evolution - Dino Dudes** (Imagitec Design), a Jeff Minter által írt **Llama Zap** (Llamasoft), és a helikopterszimulátor **Steel Talons** (Tengen) már Falconon is léteznek joypad irányítású verziókban.



Az Amigáról ismert Stardust, és az első nagysikerű state-of-the-art flipper, a **Pinball Dreams** (21st Century Entertainment) is megjelent Atari Falconra. Ez utóbbi játék elkészítése csak egy hatalmas kampány eredményeképp jött létre, mivel a cég először megtagadta a fejlesztést, de végül a rengeteg levélíró elérte a célját.



Íme néhány neves program második része, melyet az utóbbi években adtak ki ST-re is: **Lemmings 2 - The Tribes** (Psygnosis) és a **Premier Manager 2** (Gremlin), melyekből máshol már a 3. rész is létezik... De folytassuk a sort: **Elite 2 - Frontier** (Konami), **Push Over 2 - One Step Beyond** (Ocean), **Vroom 2** (Lankhor) & **Street Fighter 2** (U.S. Gold).
Befejezésül csak említés szintjén még néhány játéknév Falconra: **Space Junk CD**, **Legends of Valour**, **Gunship 2000**, **Civilization**, **Alone in the Dark**...
Sajnos a Birdy-re még nem mondható nagynak a választék, de ne felejtsük el, a Falcon nem játékgép, hanem annál sokkal, de sokkal komolyabb!!!
De tudjuk, hogy egy szép napon eljő majd az ÍTÉLET Falconra is! Igaz, Chaos?! ;-D

Greg

Kobold V2.50

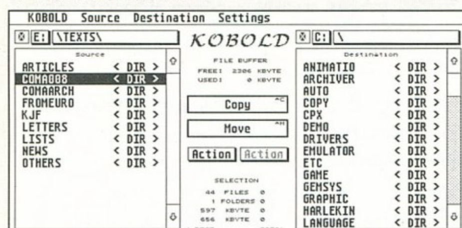
Mielőtt még a címből bárki is azt gondolná, hogy itt most mindenféle Pumuklikról lesz szó, annak üzenem: a Kobold egy nagy sebességű file-másoló. Nem sok ilyen jellegű progival találkozhattunk eddig, küllemében leginkább talán a Cheetah-hoz lehetne hasonlítani.
A program ST-n, és attól felfelé minden Atari gépen, s szinte minden felbontásban működik (sőt, lehetőségünk van accessory-ként, és MultiTOS alatt is futtatni). Már több tesztet olvastam róla, s van szerencsém nap mint nap tapasztalni is, hogy a Kobold az egyik leggyorsabb ataris másoló. A file-okat nem a megszokott módon olvassa, ill. írja az adott meghajtóra, hanem szektoros módszerrel (tehát mint egy disk másoló), állományok törlésénél pedig nem egyenként irtja ki azokat, hanem egyszerre törli ki őket a FAT táblából. Másik nagy előnye, hogy az ún. file buffer a szabad memóriából választ le egy meghatározott részt, így a winchesterrel nem rendelkezők is kényelmesen használhatják a software-t. Tavaly áprilisban készült el a most ismertetésre kerülő verzió, melyből létezik angélus, germán és gall nyelvezetű is. Az előző változatokhoz képest ez már áttekinthetőbb pull-down menükkel rendelkezik:

KOBOLD: program infó, egy munkálat felvétele, kimentése (.KBJ) és újbóli végrehajtása, lemez formázása (DD / HD / ED), lemez törlése, a két ablak tartalmának (forrás/cél) felcserélése, kilépés a prg-ből.
Source (a bal oldali ablakra vonatkozó parancsok): meghajtó infó, file infó, a rendszerfile-ok elérési útja, a file-ok rendezése, ill. megjelenítése (név, dátum, kiterjesztés vagy méret szerint).
Destination (a jobb oldali ablakra vonatkozó parancsok): ld. Source opciók + egy új folder létrehozása, a file buffer kiürítése.

Settings: a file buffer méretének meghatározása, másolási paraméterek (archive bit, date, verify stb.), mely meghajtót használjuk sima GEMDOS parancsokkal (pl. CD-ROM), a funkcióbillentyűk megadása (F1-F10), a felhasználói felület állítása (ablakok / dialóg box-ok, színek), a kijelölt állományok infóinak kiíratása be/ki (file-ok és folderek száma (a file-ok által ténylegesen foglalt területet hibásan adja meg), a beállított konfigurációk elmentése.



Most nézzük a két ablak közötti funkciókat:
Copy: file másolás
Move: file mozgatás
Action (Source): a file jellemzőinek változtatása (írásvédett, rejtett, rendszer file, archive bit), törlés, beolvasás a bufferbe, az összes állomány kijelölése, file keresés (kiterjesztés, név, dátum stb. szerint), a kijelölések visszaállítása.
Action (Destination): törlés a bufferből, a buffer tartalmának kiíratása, az összes állomány kijelölése, a cél directory újbóli megadása.
Ja, még egy hasznos dolog, ha az Alternate billentyűt lenyomva a Select All, a Shift-et használva pedig az Object Info parancsokat használhatjuk az ablakoknál.



Hadd búcsúzzak egy kis rejtvénnyel:
Mi ez: í? A hajas i.
És ez: i? A tar i.

Greg

Speed-resolution card

Mostanában Falconhoz három olcsó grafikus bővítés kapható: a **ScreenBlaster**, a **BlowUp**, és a címben említett kártya. A **Speed-Resolution-Card** megnöveli a CPU, az FPU, a DSP, és a Videl (grafikus-chip) órajelét. Emellett a buszrendszert is feltuningolja 16 MHz-ről 18-ra, vagy 20-ra (ez a maximum, már ami a Falcon hardverét illeti). A Videl magasabb órajele lehetővé teszi nagyobb felbontások használatát. Amíg a 68030-as 40 MHz-nél relatíve "hűvös" marad (most ugye jól jön a belső zúgógép), addig a videochip-nek szüksége van saját hűtőtestre, ami tulajdonképpen a második része ennek a bővítésnek. A ventilátort egy speciális lemezre, a 2.5"-es IDE wincsi alá kell beépíteni, magát a kártyát a billentyűzet alá (van ott egy kis hely). Jól lett megtervezve a kártya, ugyanis sem a RAM bővítésnek, sem pedig a belső bővítősínnek nincs az útjában. Így pl. együttműködik a FalconSpeed PC emulátorral, és a ScreenEye képdigitalizálóval. A beépítés viszonylag nehéz (az SMD technika miatt), de a gyártó megcsinálja 100 DM-ért. A hozzáadott szoftverrel *(Video-Mode-Generator)* default üzemmódokat használhatunk, de sajátokat is csinálhatunk (persze a lehetőségek korlátozottak). A felbontásváltás a standard felbontásokhoz hasonlóan csak reset után lép életbe. Az órajeleket egy accessory-val lehet változtatni. Ez azt jelenti, hogy a prociban végrehajtott műveletek gyorsulnak csak a 2.5-szeresére, az összes többi (RAM & ROM elérés, op. rendszerrutinok) csak max. 25 %-kal (16 MHz-ről 20 MHz-re). A maximális teljesítménynövekedés 20/40 MHz választása esetén is csak 1.7-szeres. Az is kérdéses, hogy hogyan és meddig bírja a 16 MHz-es 68030-as a 40 MHz-et. Mielőtt még rátérnénk a technikai adatokat tartalmazó táblázatokra, egy tapasztalat az ST-Computer (német újság) részéről: a busz extrém kihasználásánál (67 MHz feletti videofrekvencia) könnyen villoghat a kép (ez nem interlace). Zárszóként csak annyit, hogy a nagy felbontásokhoz nem árt egy multisync monitor sem.

színek száma	felbontás	kép frekvencia
2	800×600	>100 Hz
2	1024×768	64-70 Hz
2	1120×832	56/110 Hz (i)
2	1280×800	98 Hz (i)
16	800×600	>100 Hz
16	1024×768	64-70 Hz
16	1138×832	102 Hz (i)
16	1280×960	100 Hz (i)
256	800×600	70 Hz
256	1006×708	100 Hz (i)
32768	512×400	84 Hz
32768	640×400	70 Hz
32768	640×480	60 Hz

GEM-Bench V3.28c teszteredményei, NVDI V2.5-ös programmal, 640×480, 16 színnel

Teszt típus	normal	16/32	18/36	20/40
GEM Dialog Box:	194%	202%	232%	263%
GEM Window:	99%	101%	116%	132%
VDI Text:	532%	563%	644%	730%
VDI Text Effects:	474%	522%	601%	677%
VDI Small Text:	340%	382%	436%	495%
VDI Graphics:	205%	244%	280%	318%
VDI Scroll:	60%	60%	70%	79%
VDI Enquire:	212%	230%	266%	301%
Justified Text:	99%	106%	122%	138%
Integer Division:	100%	200%	224%	249%
Float Math:	98%	95%	109%	124%
RAM Access:	85%	108%	124%	141%
ROM Access:	94%	121%	134%	152%
Blitting:	33%	33%	39%	44%
Average:	187%	211%	242%	274%
Graphics:	224%	244%	280%	317%
CPU:	94%	131%	147%	166%

Videl órajel: 25 MHz-től 75 MHz-ig
DSP órajel: 22.6 (CD), 24.6 (DAT)
CPU: 32, 36, vagy 40 MHz
Busz órajele: 16, 18, vagy 20 MHz

Legközelebb (remélem azután is) folytatódik a Demologia, bár lehet, hogy helyhiány miatt LhA ASCII Dumpot kaptok...

Scintillation

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

Nem tudom ki vette magának a fáradságot és nézte át az előző GURU-ban található forráslistát, mindenesetre a magyarázat most következik. Mielőtt azonban belevágnánk a sűrűjébe, hagy adjak némi történeti áttekintést. Lay András nevű kedves barátunk írt valamikor régen egy Mandelbrot rutint, kifejezetten koprocesszoros gépekre, az elérhető legnagyobb pontosságú számábrázolást felhasználva. A programhoz a kezdetekben nem készült felhasználói felület, s ezt pótlandó ültünk össze egy kis megbeszélésre. Mivel meglehetősen sok gondot fordított a sebességre, szóba sem jöhetett holmi plusz utasítások beépítése a számoló ciklus közepébe csak azért, hogy a felhasználó a kép felépítése közben is ki tudjon lépni. Ekkor ültem neki átolvasni az exec library témához kapcsolódó doksiját, s találtam is egy lehetőséget a probléma megoldására. Az evvel kapcsolatos próbálgatások közben született az előző számban közzétett program.

A megoldást kínáló lehetőség a következő: az Amiga operációs rendszere lehetőséget ad egy futó taszk számára, hogy azonnal értesüljön bizonyos eseményekről, amelyekre azonban nem áll módjában hardvermegszakítást kérni. A Commodore-féle terminológiában ezeket a megszakításokat taszk kizárásoknak hívják, ami a Motorola terminológiát beszélők számára egy picit zavaró lehet, tekintve hogy a 68xxx processzoroknál is van értelme kizárásról beszélni. Az a kizárás amiről most beszélünk, lényegesen eltér a Motorola-féle kizárástól, ugyanis a processzor továbbra is user módban marad, s a kizárást kezelő rutin az eredeti taszk környezetében fut, ugyanazt a veremtárat használva.

Az exec taszk kizárásai szignál bitek segítségével történnek. A taszk kijelölhet egy vagy több szignálbitet erre a célra, ezt közli a rendszerrel, s kitölti a taszk struktúra két idevonatkozó mezőjét (tc_ExceptCode és tc_ExceptData). Ezek után ha az adott szignálbitek valamelyike beáll, az éppen futó program megszakad, a regiszterek, a PC és a státuszregiszter értéke pedig bekerül a verembe. A kizárást okozó szignálmaszk bekerül a D0-s regiszterbe, a tc_ExceptData mező értéke A1-be, az Exec báziscíme pedig az A6-ba. Ha több szignál is érkezett, a kizáráskezelő feladata, hogy a megfelelő sorrendben reagáljon a kiváltó okokra. Az Exec megakadályozza esetleges rekurzió létrejöttét, ugyanis a kezelő futása alatt nem érkezhet újabb megszakítás. Fontos, hogy a rutin végén D0 tartalma megegyezzen a kapott szignálmaszkkal, ugyanis az Exec ez alapján dönti el, hogy mely szignálbiteket kell felszabadítania. Mivel a kizáráskezelő user módban fut, kellő méretű veremtárról kell gondoskodnunk az eredeti taszk számára.

A taszk kizárásokat mindig kellő óvatossággal kell kezelni. A megszakítás a futó taszk bármely állapotában érkezhet, akkor is, ha az éppen valamilyen hiperérzékeny rendszerrutint hívott meg. Előfordulhat, hogy a kizáráskezelőre úgymond kisajátított blitterrel vagy más erőforrással kerül sor. (Még egyszerűnek tűnő szövegkiírások is kisajátíthatják a blittert.) Végkövetkeztetés: a kizárást kezelő rutinunk ne tartalmazzon kritikus rendszerhívásokat, vagy bizonyosodjunk meg afelől, hogy kizárás csak valamilyen helyi kód futása közben érkezhet. (A Mandelbrot program esetén pont ez volt a helyzet. A rendszert az egyáltalán nem zavarta, hogy valamilyen belső, koprocesszorral számoló rutin közben megszakítás érkezett.)

Magáról a programról: indulás után a program a szegmenslistából leolvassa a következő hunk címét, ugyanis helyes linkelés esetén ez lesz a létrehozandó taszk belépési pontja. A néggyel való szorzás azért van ott, mert a leolvasott pointer típusa BCPL, azaz longword cím. (A BCPL az a nyelv, amiben az AmigaDOS nagy része a mai napig írva vagyon.) A taszkot tartalmazó hunk-ot ki is fűzi a listából, így a taszkot magára lehet hagyni, a számára foglalt memória nem kerül felszabadításra. Ez tulajdonképpen egy pici "hack", mert ezt a memóriát külön is foglalhatnám, majd a foglalt területre másolhatnám a taszk kódját. Ezek után foglaljuk le az AllocMem szubrutinon belül a taszk kontrol blokkjának, a taszk vermének és a memórialistának szükséges helyet. Ezek után kitöltjük az új taszk indításához minimálisan szükséges mezőket, valamint csinálunk egy memórialistát. Ez a memórialista sorolja fel azokat a területeket, melyeket még a mama foglalt le a fiú számára, ezért a fiú induláskor nem tud róluk. A listában szereplő memóriatartományokat a fiú kilépésekor az Exec automatikusan felszabadítja. Ez az egyetlen megoldás mondjuk egy veremtár esetén, hiszen nem igazán illik olyan programot írni, mely felszabadítja a saját vermét. Csinálunk egy message portot, melynek címét beírjuk a UserData mezőbe, hogy gyermekünk is megtalálja, ugyanis ez úton fogja kommunikálni felénk, hogy mely szignálbitet sikerült megszakítás céljára lefoglalnia. Ha mindez megtörtént, indulhat a móka, az előkészített taszkot hozzáadjuk a rendszerhez. Ha ebben a pillanatban nem kezdődik el a piros kerethez vezető folyamat (gyanús villogás a LED-ek tájékáról), akkor valamit megint megértettünk a rendszerről. A létrehozott message porton várjuk a gyermek első üzenetét, melyből kiolvassuk a szignál helyét. A kapott szignálbitet aktivizáljuk, majd válaszolunk az üzenetre. Ezután akár ki is léphetünk.

A gyermek először csinál egy portot, majd saját kontroll blokkjának megkeresése után kitölti a kizáráskezelőre vonatkozó részeket. Lefoglal egy szignálbitet, bejelenti a rendszernek, mint kizárást okozó szignált, majd egy üzenetben elküldi a mamának is, aki jelen esetben a kizárást fogja okozni. Vár egy választ, majd pedig az Exec RemTask függvényével megszünteti magát. Itt semmi esetben sem állhat RTS, ugyanis nincs semmiféle Shell, ami a programot hívta volna. Ennek magyarázata külön mese, így erre itt nem térünk ki. A kizáráskezelő minden ténykedése arra szorul, hogy jelzi saját jelenlétét (némi "rendszerbarát" csíkozással), majd kilép. Figyeljük meg, hogy a kilépés RTS, s nem RTE utasítással történi. Ez is jelzi, hogy nem processzor kizárással van dolgunk.

Hát nagy vonalakban ennyi lenne. Remélem sikerült egy érdekes lehetőségre felhívnom a figyelmet, bár az is igaz, hogy az ilyen témájú ínyencségek csak szűkebb réteget szoktak érdekelni.

Más. Örömmel tapasztalom, hogy nő azon emberek száma akik az Interneten veszik fel velem a kapcsolatot. Akinek bármilyen Amigával kapcsolatos problémája van, az nyugodtan írjon, még arra is vállalkozom, hogy összehozom a Net-en az azonos érdeklődésű Amigás cowboyokat.

cím:

hegyvari@vax.jozsef.kando.hu

vagy ha innen visszapattan, a

hegyvari@nfs.jozsef.kando.hu

Prunoki

ZeneMánia

Hi! Az eddigi hagyományokhoz hűen próbálok valami kis bevezetőt írni a cikkemhez, de semmi okos nem jut az eszembe, ezért most nem is írok.

Quadra Composer V2.1

(folytatás)

Elviekben a patternek megírásával már mindenki tisztában van, ezért most nézzük a **SAMPLE WINDOW**-t, ahol a hangokat formálhatjuk:

Legelőször a hangmintánk képe böki ki a szemünket, melyben az egérrel (bal gomb) jelölhetünk ki részeket, ha a már kijelölt terület méretét akarjuk változtatni, akkor az egérhez nyomjuk le a Shiftet is.

A **Period** funkcióval a lejátszás frekvenciáját állíthatjuk (a hang relatív magassága).

A **Lenght** a hang hosszát jelenti, ha lecsökkentjük, akkor az információ elveszik a hang végéről, ha megnöveljük, akkor üres hely kerül a hang végére.

A **Sample** buttonnal választhatjuk ki a szerkesztendő hangot.

Ha a hangminta nagyobb mint a képernyő, akkor a **Scroll Display** gombokkal mozoghatunk benne.

A **Volume** button a hangminta hangerejét állítja. Ha a kottánkban effektként nem határozunk meg más hangerőt, akkor ez lesz az aktuális.

Az **F.Tune** (Fine tune) funkcióval egy félhangközön belül változtathatjuk a hangunk magasságát, így hangolhatjuk egymáshoz az amúgy hamiskásan szóló hangokat.

A **Loop** button a hang ismétlésének ki-be kapcsolására szolgál, ha be van kapcsolva, akkor a képernyőn megjelenik két jelző amik között a hang ismétlődni fog. Ezeket az egérrel állíthatjuk.

A bal alsó sarokban található négy button funkciója megegyezik a **Main Note Window** -nál ismertetettekkel.

A **Play** a hangot szólaltatja meg. Az *All* esetén az egészet (loopal együtt, ha van), a *Display* esetén a képernyőn látható részt (Loop nélkül) és a *Range* esetén a kijelölt részt (ha van) fogjuk hallani.

A **Show All** funkcióval kizoomolhatunk maximumra, a Range funkcióval pedig bezoomolhatunk úgy, hogy a kijelölt rész látsszon a teljes képernyőn.

A **Range All** kijelöli az egész hangmintát, ha van már kijelölt rész, akkor azt két lépésben növeli a maximumra.

A **Zoom Out** tal fokozatosan zoomolhatunk ki egy kinagyított részletből.

A **Sample+Info Copy...** buttonnal átmásolhatjuk a hangunkat egy másik hangszerhelyre. A **Clear...**-rel pedig kitörölhetjük az aktuális hangmintát (a beállított összes adat törlődik).

A **Bakwd.** megfordítja a hangmintát, vagy ha van, akkor a kijelölt részt.

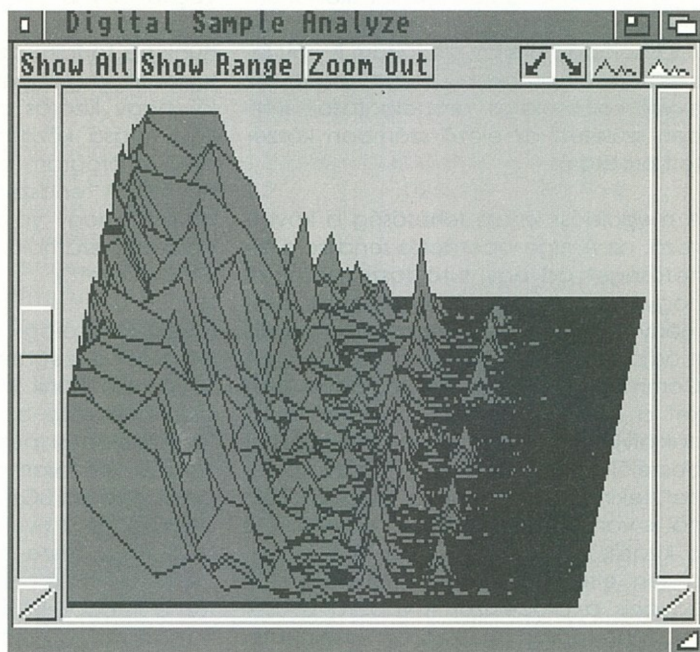
Az **Inverse** megtükrözi a hangmintát a vízszintes tengelyre, de sok értelme nincs.

A **Center** függőleges irányban középre helyezi a hangmintát, vagy a kijelölt részt (ennek se láttam gyakorlati hasznát, csak esztétikait).

A **Tone** buttonnal egy tiszta hangot szólaltathatunk meg, amihez hangolhatjuk a mintánkat a period és a Fine tune állításával.

A **Sample...** buttonnal vehetünk fel saját hangmintákat, ha van hangdigitalizálónk. A button megnyomása után már hallhatjuk is a hangot, majd ha mindent jól belőttünk, akkor nyomjuk meg a bal egérgombot, ekkor elkezdődik a mintavételezés, a bal gomb ismételt megnyomására pedig abbamarad.

Az **Edit..** button hatására megnyílik a **Sample Editing Window**, ahol különböző effekteket aktiválhatunk. Amikor ez az ablak megnyílik, a program átkonvertálja a hangot 16 bites formába a számítások megkönnyítése végett, így amikor a hangot megszólaltatjuk valamely billentyűvel, akkor a gép lemerevedik és addig szól amíg a hangminta tart, vagy a bal egérgombot meg nem nyomtuk.



A **Tune** effekt a **Period** funkcióval működik együtt. Ha a billentyűzeten a "Q" billentyűt lenyomjuk, akkor a hangunk a C hangmagasságon fog megszólalni a harmadik oktávban (Kb. 22 kHz lesz a lejátszás frekvenciája). Ha a periodnál beállítunk egy másik magasságot (Pl.: C-2), akkor ezentúl a hangunk a "Q" billentyű lenyomására egy oktávval lejjebb (C-2) fog megszólalni, de a lejátszás frekvenciája pedig marad kb. 22 kHz. Ez úgy lehetséges, hogy ilyenkor a gép újraszámolja a hangmintát. Ez nagyon hasznos a hangminta behangolásakor, ugyanis fél hangokkal is el lehet tolni ily módon a hangmagasságot. Ha lefele módosítjuk, akkor a hangminta hossza nő, ha felfelé akkor csökken (byte-ban). Még egy dolgot megjegyeznék, hogy a C hangmagasság egy relatív érték, csak akkor lesz igaz, ha a bedigitalizált hangunk eredetileg is C hangon szólt (ezeket meg nem kell hangolni).

A **Volume...** button a hangerő végérvényes megváltoztatására szolgál. Ha itt változtatjuk a hangerőt, az a hangminta képén is meg fog látszani (a teteje magasabbra kerül). A hangmintának azon része, ami az ablakban alul, felül kilóg, a gép számára nem létezik. Tehát ha a hangunkat túlzottan felhangosítjuk, akkor a hangminta csúcsértékei levágódnak, ez pedig erős minőségromlással jár. Erre mindenki vigyázzon.

A **StartVolume** a kezdeti, az EndVolume a véghangerőt jelenti százalékban. Ezeket állíthatjuk kézzel is, de van egy-két kalkulált beállítás is. A *Maximum* azt a maximális hangerőszintet állítja be, ahol még nem vesztünk adatot (amikor a hangminta még nem lóg ki az ablakból). A *Norm* beállítás visszaállítja mindkét mutatót 100%-ra. Az *In* a teljes felhangosítást, az *Out* a lehalkítást állítja be. A beállításunkat az **Operate** buttonnal számoltathatjuk ki, az **Operate and Exit** button ezen felül még ki is lép a Volume ablakból. Ha van kijelölt terület, akkor a hangerő változtatások csak ezen hajtódnak végre.

A **Mix...** funkcióhoz először is két hangmintára van szükség, ezeket tudjuk majd összemixelni. Az egyik az aktuális lesz, a

másikat pedig ki kell jelölni *(Range All)* és be kell másolni a pufferbe *(Copy)*. A hangerő százalékok az aktuális hangminta hangerejét jelentik, a pufferben levő hangé pedig pont az ellenkezője lesz. Ha a *Half Volume* be van kapcsolva akkor a végeredmény hangereje 100%-a lesz az eredetinek, ha nem, akkor a hangerők is összeadódnak. Itt is van néhány előre kalkulált beállítás. A *Norm* egyenletesen keveri össze a két hangot, az *Out* az aktuális hangot halkítja, az *in* pedig hangosítja. Az eredményt a Volume effekthez hasonlóan kaphatjuk meg. Ha van az aktuális hangmintában kijelölésünk, akkor a Mix itt is csak azon hajtódik végre.

Az **Octave Up** és az **Octave Down** effektek hasonlóak a Tune effekthez, csak itt pontosan egy oktávval lesz magasabb, illetve alacsonyabb a hangmintánk.

Az **Echo** effekttel visszhangot hozhatunk létre. A *Echo Rate*-tel a visszhang fázisainak sűrűségét, a *Decay Rate*-tel pedig a fázisok visszatérését állíthatjuk. Itt a kalkulált beállítások az **Echo** sztenderd visszhang effekt és a **Reverb** pedig egy sztenderd zengető effekt beállításai. A **ReEcho** bekapcsolásával a gép a "visszhang visszhangját" is számolja. Az effekt végrehajtása az ismert módon történik.

A **Flange** egy "örvénylő" effektet hoz létre a hangmintán. A *Frequency* a sebességét, az *Amplitude* az erősségét állítja (persze ezek a szavak nem ezt jelentik, de a halható eredményt így lehet szavakkal megfogalmazni). A *WaweForm* háromféle beállítását pedig ki kell próbálgatni, mert én nem ismerek olyan szavakat a magyar nyelvben, amelyekkel ezt meg lehetne határozni. Az effekt végrehajtása a szokott módon történik.

A **Resample** funkcióval egy megírt patternből csinálhatunk egy hangmintát. Írjunk például egy dobritmust, ami négy szólamú, válasszunk egy üres hangszerhelyet és állítsuk a hosszát *(Length)* jó nagyra. Álljunk rá a pattern első sorára, majd indítsuk el a Resample effektet. Az eredményként a megírt dobritmusunkat kapjuk egy hangminta formájában, csak a hangerejét kell felemelni. Az így kapott hangminta majdnem úgy szól mint az eredeti, és csak egy csatornát foglal el.

A **Chord** effekt akkordot csinál egy szóló hangszerből. A felső négy ablakban beállítható hangok lesznek a harmónia hangjai. Ha itt az *Off*-ot választjuk, akkor az a hang nem szerepel majd az akkordban. Ha szabályos akkordot akarunk, akkor az első hangot alapul véve használhatjuk az előre megadott akkordokat *(Major, minor, major7, minor7, sus2, sus4)*. Például ha az első hang C, akkor abból a major button C major harmóniát állít be. Az effektet a szokott módon hajthatjuk végre, az eredmény az eredeti hang helyén keletkezik. A hangerőt a kalkuláció után itt is érdemes maximalizálni.

Evvel a funkcióval tudunk szintetikus úton hangszert generálni. Az itt beállítható funkcióknál egy ablakot kapunk, ahol egy hullámformát rajzolhatunk. Ha az egyenes vonalat választjuk, akkor egyeneseket, ha a görbe vonalat választjuk, akkor szabadkezű görbe vonalat rajzolhatunk. Az ablak alatti buttonokkal pedig az alacsony frekvenciás oszcillációt állíthatjuk be (ezt a kifejezést én sem értem, de nem is lényeges, mert ha változtatgatjuk az értékeket, rá lehet jönni az értelmére, de érthetően leírni elég nehéz lenne). A *Cut Off* funkció a hang élességét befolyásolja (minél kisebb, annál tompább), a Volume a hangerőt, a *Pitch* pedig a hangmagasságot állítja. A *Resonance* funkció (itt már csak rajzolni lehet) adja meg a frekvenciák relatív hangerejét, a *Phase* funkcióval torzíthatjuk a hullámformát, a noise funkcióval pedig a zaj mértékét határozhatjuk meg. A *Load, Save* funkciók IFF ENVL hullámforma állományt kezelnek. A kész beállításokat a szokott módon generálhatjuk le, az aktuális hangszerhelyre, csak ne felejtsük a hangszer hosszát nullánál nagyobbra állítani.

A **Pitch** effekt a hangmagasságot a *Period* -nál beállítottra változtatja, úgy hogy a hang hossza nem változik. Ez nagyon hasznos funkció, csak sajna a minősége nem túl jó a végterméknek.

A szűrő effektek közül az első az **Analize**. Ez úgy működik, hogy a hangmintát felbontja sinus hullámokra és a kicsiket kiszűri. A **Scale** funkciónak gyakorlati hasznát nem láttam (aki megmondja, kívánhat hármat), a **Curve** funkcióval mintegy equalizerrel megrajzolhatjuk a szűrést (a bal oldalon van a basszus, a jobb oldalon pedig a magas hangok), a **Remove Noise** funkcióval pedig a zajokat távolíthatjuk el. A **Display** megjeleníti 3D-ben az analizált hangunkat. A **Range-Zoom** funkciók ugyanúgy működnek mint 2D-ben, a jobb oldali négy ikon pedig a kijelzés módját változtatja. Az ábra bal oldala a basszus hangok szintjét, a jobb oldala a magas hangok szintjét mutatja. Fentről lefelé mindezek időbeli változását követhetjük nyomon. A **ReAnalize** újraanalizálja az elállítgatott hangmintát az új paraméterek szerint, a **Make Sound** pedig meg is csinálja.

A Delta szűrő a következő a sorban. A Delta kivágja a beállított frekvenciát.

A **Boost1** és a **Boost2** antifilter effekt, ezek a hangmintát kiélesítik, amitől esetenként zajosabb lesz, de azért lehet vele jókat is csinálni.

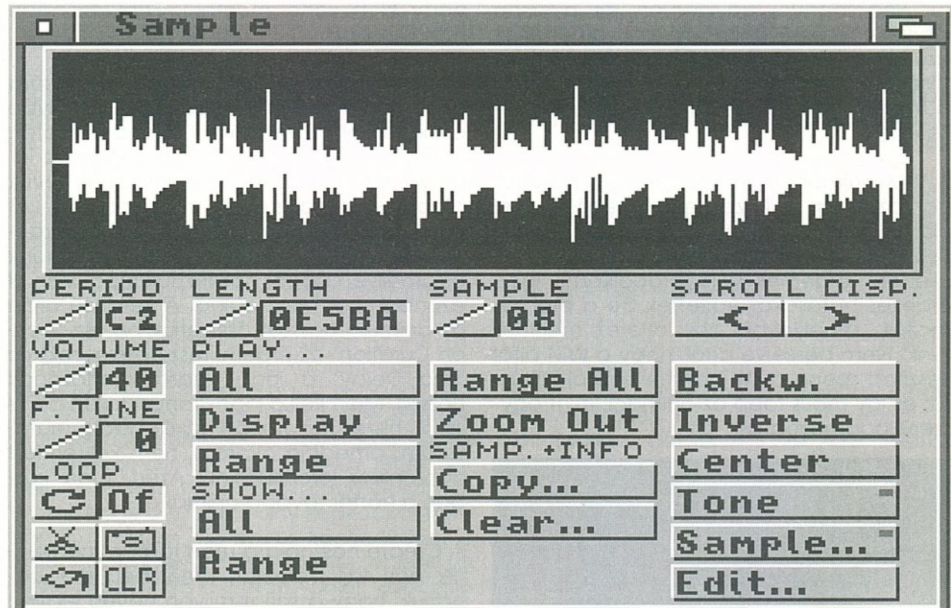
Az oké az oké, a Cancel pedig visszacsinál minden addigi effektet.

A **Disc** menüről is érdemes néhány szót szólni. A **Load** Noisetracker és EMOD formátumot fogad el, és a Save ezeket menti.

A **Load From Mod** menükkel EMOD modulból tölthetünk be patternt, trackot, hangszert anélkül, hogy az egész modult betöltenénk.

A Sample IFF 8SVX formátumú lehet.

A prefs az ENVARC:Quadracomposer.prefs kell, hogy legyen.



A **Samplelist** funkciókkal egy hangminta-adatbankot kezelhetünk. Ha a hangmintáink külön lemezen vannak, akkor ez a lista eltárolja a lemez nevét és a hangszerek neveit is, így csak egyszer kell betölteni ezt a listát, nem pedig ezerszer beolvasni különböző lemezek directory-ját. Az **Use** funkcióval kaphatjuk meg az egész listát, és ezzel tölthetjük be a kiválasztott hangot. A loaddal tölthetjük be a listát. A **Temp**-pel hozhatunk létre ideiglenes sample listát, ha például több hangszert akarunk betölteni egy lemezről ami nincs a mi listánkban. Az **Add**-dal adhatunk hozzá újabb hangszereket a listánkhoz, de ne felejtsük el a Savevel kimenteni a megváltoztatott listát.

(folyt. köv.)

Itt most vége szakad ennek a monstre leírásnak, de a következő számban folytatjuk, mert egyre jobban kezdem beleélni magam, hogy ez a zeneszerkesztő nincs olyan szép mint a ProTracker, de minden másban felülmúlja. Akinek pedig csak a külcsín számít az...

Petroff

Ray Tracing

Jó reggelt/napot/estét... mindenkinek. Újra eljött az én műsorom ideje, lássuk a tartalomjegyzéket. Ma kivételesen nem az Imagine lesz a téma, hanem a LightWave, pontosabban egy kiegészítő programja, a WaveMaker.

Ezt a programot kifejezetten kezdő LW-esek számára készítette az Axiom Software. Segítségével egyszerűen és gyorsan szerkeszthetünk animációkat, amelyeket azután a LW-ből renderelhetünk le. Lehetőség van arra is, hogy a LW-t közvetlenül a WM-ből vezéreljük az Arexx interface-n keresztül.

A WM animációk mindegyike egyszerű logomozgatás, a kezelőfelület segítségével előre definiált scenerészletekből lehet összeállítani a kívánt mozgásokat. Ennek ellenére érdemes vele próbálkozni, igen érdekes hatásokat építettek be a programozók, amelyekből sok ötletet meríthetünk. Nem beszélve arról, hogy a WM által készített scene a LW-ben tovább alakítható, és így máris több az animaci, mint egyszerű logomozgatás.



A WM animációk háromféle módon hozhatók létre. Az egyik, hogy a program véletlen választott elemek felhasználásával generál egyet, a másik hogy 16 előre elkészített animáció közül választunk, míg a harmadik módszer szerint, külön meghatározzuk a logo mozgását, a háttérmozgásokat és az egyéb paramétereket.

Mivel a program kezelése igen egyszerű, legjobb lesz, ha a funkciókat sorban ismertetem.

A legfelső gomb a Smart Anim, amellyel a véletlen sorozatokból összeállított animációt készíthetjük el. Miután rákattintottunk, megjelenik egy kérdező, amelyben az animációban szereplő logo objectet adhatjuk meg. Mivel most még nincs választott object, a név sorában a "None" felirat áll. Ez alatt a sor alatt van három kapcsoló, az "Use Current" használatával az előre kiválasztott logot tesszük be az animációba, a "Select New"-val új logot választhatunk, míg a "No Logo" hatására nem lesz logo object az animaciban, az csak a háttérből fog állni. Persze ez a háttér is animált.

Az animációs script elkészítését a "Create" bizgentyűvel lehet végrehajtani. Egy biztonsági kérdést tesz fel a végrehajtás előtt a program, miszerint a memóriában lévő script ezzel törlődni fog, biztos hogy ezt akarod? Naná!

Egy szemvillanás alatt kész a script, erről egy újabb kérdező tudat, és figyelmeztet, hogy ki is kéne menteni. Erről azonban majd később.

A másik lehetőség az animacik gyártására a 16 előre definiált animáció, amelybe csak be kell helyettesíteni a logo objectet. Ezekhez a "Prefabs" kapcsolóra klikkelve lehet hozzáférni. Az egyes animacikat nevük alapján különböztették meg, bármelyiket választod, megjelenik egy hasonló kérdező, mint amit a Smart Anim-nál már láttunk és amellyel a logot határoztuk meg. Van itt azonban két plusz dolog. A kérdező alján az animaci hosszát állíthatjuk be. Az "Action Duration" az érdemi rész hossza, míg az "End Delay" a logo végső kitartásának hossza. Miért kell a logokitartást külön beállítani, hiszen az utolsó kockát addig mutatatom, ameddig akarom, nem kell emiatt hatvanszor lerenderelni? Azért, mert közben a háttér tovább animál.

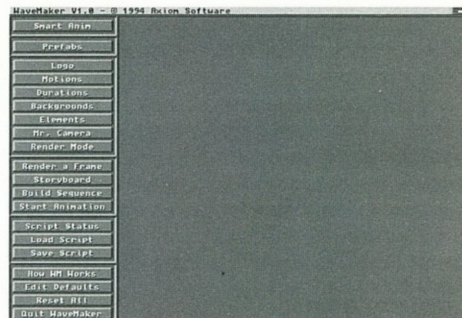
A Create használata után rögtön megjelenik egy fájl szelektor, amelyben megadhatjuk, hogy a script milyen néven legyen kimentve.
Most jön az a kapcsoló, amely szerintem az elejére kívánkozott volna. A Logo buttonnal az animációk során használt logot választhatjuk ki. Emlékszel, ez az amelyiket az Use Current-tel tudunk használni. Bökj rá és megjelenik egy fájlszelektor, amelyben válassz ki egy LW objectet. A program betölti ezt, majd a kívánt méretűre scaleli, erről egy felirat tájékoztat is. Miután kész, a tárgyat .WMobj kiterjesztéssel ellátva az eredetivel megegyező útvonalon kimenti. Az animációban nem az eredeti, hanem ez az újraméretezett tárgy kerül felhasználásra. Ugyanez a műveletsor zajlik le akkor is, ha az animációkészítés során a logobeállítás kérdezőjében a Select New lehetőséget használjuk.

Ha olyan objectet választasz ki logonak, amely .WMobj kiterjesztéssel rendelkezik, a program megkérdezi, hogy ez egy előzőleg méretre alakított tárgy-e, mert akkor nem bajlódik az újraméretezéssel, hanem direktben felhasználja azt.

Az eddigiek során nem sok lehetőség adódott a kreatív hajlam kiélésére, de sebaj, most jön ami még nem volt! Saját magad állíthatod össze az animációt egy részről a logo mozgásának beállításával, más részről a háttérben zajló folyamatok kiválasztásával.

A logo mozgását a "Motions" kérdezőjében állíthatjuk be. A mozgás három fázisra bontható: bemozgás, benntartózkodás és kimozgás. Ennek megfelelően választhatunk az "ON Motions", "Hold Positions", "OFF Motions" csoportokból egyet-egyet. A mozgásfolyamatokat kis ábrák szemléltetik. A "No Motion" azt jelenti, hogy a tárgy az adott szakaszban nem végez mozgást. Például ha az On Motion-nál ezt a lehetőséget választjuk, akkor a tárgy a bejövetelére szánt animációs szakasz során is végig abban a pozícióban lesz, amelyet a Hold Position-nal választottunk. Ha kész a beállítás, a Done buttonra klikkelve léphetünk ki a kérdezőből.

Ha megvan a mozgássor, csak meg kellene azt is adni, hogy az animata milyen hosszú legyen, nem igaz? De igaz, klikkelj a "Durations"-ra. Itt az animáció hossza megadható frame-ben és másodpercben is, e kettő persze nem független egymástól. Mivel a progi NTSC földről származik, ezért a hossz az ő mértékük szerint van átváltva időre, vagyis 30 frame/sec az arány.
A következő lehetőség, hogy a Backgroundot meghatározzuk. Ezt a "Backgrounds"



kapcsolóra klikkelve tehetjük meg. Négyféle háttér típus közül lehet választani:
Solid - Egyszínű háttér, a színt a szokásos három RGB tolókával lehet beállítani.
Gradient - Színátmenetes háttér. Nyolc színátmenet típus közül lehet választani, minden színátmenethez két szín állítható be a Dark és a Light Color kapcsolókkal, illetve a hatásukra megjelenő színbeállítókkal.
Image - A háttérben egy megadott kép van, amelyet egy fájl szelektoron keresztül választhatunk ki.
Sequence - A háttérben egy animációs képsorozat fut. A képsorozat bázisnevét a leghosszabb kapcsolóra klikkelve lehet megadni. A "Loop Sequence" hatására a képsorozat ismétlődni fog, a "Sequence Loop Lenght" mezőben beállított képhez érve. A lépésközt a "Frame Offset"-ben lehet megadni.

No ez Done, jöhet a legérdekesebb rész az "Elements". Itt állíthatjuk be a már többször is említett háttérben zajló mozgásokat. Klikk on button és máris előtűnik egy lista. Ez a layerek, azaz rétegek listája. Nyolc,

egymástól mélységben eltolt rétegre vihetünk fel háttéranimációt. A Clear az adott rétegben zajló mozgásokat törli, míg a Clear All az összes hátteret. Klikkelj most rá valamelyik réteg sorszámára, minek hatására megjelenik egy nagy lista a választható háttéranimációkról. Annyi van, hogy nem is fért el mind, ezért két részre vannak bontva, közöttük az A és B kapcsolókkal lehet választani.

A szám szerint 48 háttéranimáció leírására helyhiány miatt nem vállalkozom, de próbáld ki mindet, nem lesz minden tanulság nélküli. Az egyes animációkat paraméterezhetjük is (kivéve egynéhányat, amelyek fix paraméterűek, ilyen pl. a Fireworks), a paraméterek leírása még éppen befér ide. Minden paraméter természetesen csak az adott réteg animációjára értendő. A paramétereket ábécé rendben soroltam fel. Az egyes háttéranimációk természetesen nem rendelkeznek az összes itt felsorolt beállítási lehetőséggel, hanem csak néhány, rájuk jellemzővel.

Action - A tárgy akciója. *Moving* - *Not Moving* a két lehetőség.

Color - A tárgyak színe. *Red, Yellow, Blue, White, Shadow* és *Metal* közül választhatunk.

Direction - A mozgás iránya, nyolc irányt választhatunk ki. A középső, kör jelű gomb benyomásával a réteg elemei nem fognak mozogni.

Number - Az alkotó elemek mennyisége, szám szerint *Few* és *Many*.

Rotate - Forgás. Ha a kapcsolót benyomjuk, akkor létrejön a tárgy forgása, a választott irányban. Ez esetben a forgás sebessége is megadható.

Screen Position - A tárgy helyzete, kilenc pozíció valamelyikében.

Speed - A háttérben zajló mozgások sebessége. Kétféle skála van, *Slow-Medium-Fast* az egyenes vonalú mozgások és *Very Slow-Slow-Fast-Very Fast* a forgások számára.

Thickness - Az alkotó elemek szélessége. Ez lehet *Very Thin, Thin, Fat* és *Very Fat*.

A háttéranimációk beállítása után foglalkozzunk egy kicsit a Mr. Camerával is. Itt mindössze három lehetőségünk van. A default pozícióhoz képest kicsit közelebb, vagy kicsit messzebb vihetjük a kamerát a logohoz.

A rendering módját is beállíthatjuk a "Render Mode" kapcsolóval. Három előre definiált lehetőség, a Low Resolution Prewiev, Medium Res. Prewiev és Broadcast Quality mellett egy részletezett beállításra is nyílik mód az Expert Options-ban. Itt megadhatjuk a felbontást, antialiasinget, pixel arányt, a field renderinget és a motion blurt.

Az animáció beállítása lényegében ennyiből áll, ami ezután következik az a képszámítással kapcsolatos.

A "Render a Frame" kapcsolóra klikkelve a WM az AREXX porton keresztül vezérelve a LightWave-t elkészítteti az animáció egy kockáját. Ehhez két dolognak kell teljesülni: az LW-nek futni kell, az összeállított animációs scriptnek kimentve kell lenni. Mindkettőre figyelmeztet a program, ha esetleg nem lenne meg. A script kimentése után automatikusan be is töltődik a LW-be.

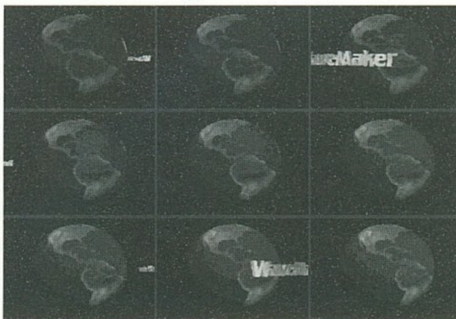
A kimentés és a LW-be exportálás után megjelenik egy kérdező, ebben választhatjuk meg, melyik képkocka elkészítését kívánjuk végrehajtani. Lehetőségünk van az első, középső, vagy az utolsó kocka elkészítésére, vagy a "Render Chosen"-t választva tetszőleges kocka renderelésére. Utóbbi esetben a képkocka számát a "Choose Frame" input mezőben kell megadni. Eldönthetjük azt is, hogy az elkészített képet kimentse-e a LW, vagy sem. Ha a "Save Rendered Frame"-t választjuk, újabb kérdező tűnik fel, amelyben a kép kimentésének módját választhatjuk meg. A kimentés történhet Framestore-ba (ha van ilyen), RGB fileba, vagy mindkettőbe egyszerre. A "Render" gomb hatására megkezdődik a rendering, míg a "Done" enélkül lép ki a kérdezőből.

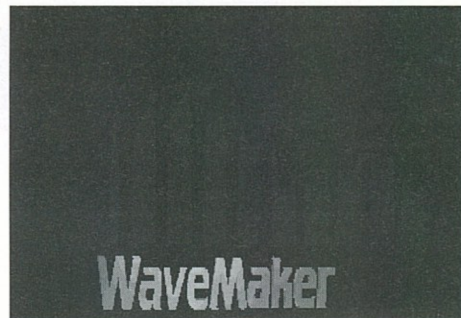
A **"Storyboard"** egy érdekes szolgáltatása a WM-nek. Segítségével 9 vagy 16 megadott felbontású prewieveket készíthetünk a scenéről, amelyeket azután 3×3, vagy 4×4-es táblán összegez a program. A "Build Storyboard" kérdezőben lehet megadni az elkészítendő animáció scriptjének, valamint a kimentendő képeknek a nevét. Ugyanitt adhatjuk meg a renderelendő szakaszt, valamint azt, hogy a storyboard képe mekkora sorszámot viseljen (Framestore/Image number). A panel és a képek felbontását szintén kapcsolókkal lehet beállítani. A 9-16 kapcsolókkal tudjuk szabályozni, hogy a táblán hány képkockát sűrítsen a program. Az egyes képkockákat a panelen szegély választhatja el, ennek színét állíthatjuk be a "Border Color" kapcsoló hatására megjelenő színbeállító dobozban.

A **"Build Sequence"** szolgáltatással egymás után több scenét rendereltethetünk le. Egyszerre 15 script nevét lehet megadni, amelyeket sorban kiszámoltat a WM a LightWave-vel. A renderelés során használhatjuk a Screamernet hálózatot is, ha van ilyenünk.

A **"Start Animatin"** hasonló az előzőhöz, azzal a különbséggel, hogy egyetlen scene kiszámoltatását indíthatjuk el. A megadott scene betöltődik a LW-be és a megadott szakaszát lerendereli a program.

A **"Script Status"** a jelenleg memóriában lévő script állapotáról ad információt. Láthatjuk a script és a logo object nevét, a beállított mozgásokat, a háttérmódot, és színt, a renderelési módot és felbontást, a háttér rétegeken lévő elemeket, valamint az animáció hosszát, az egyes szakaszok részletezésével együtt.





A **"Load Script"** funkcióval egy előzőleg elkészített WM scriptet tölthetünk be. Ez nem azonos a LW scripttel!

A **"Save Script"** kimenti a memóriában lévő scriptet. Kimentéskor két fájl készül, egy WM és egy LW script. Előbbit lehet a Load Script-tel visszatölteni.

A **"How WM Works"** kapcsoló egy helpet hoz elő, amiben rövid instrukciókat találhatunk a program használatával kapcsolatban.

Az **"Edit Defaults"** a program alapbeállítását tartalmazza, amelyeket meg is változtathatunk. Ezek az alapbeállítások általában elérési utak, van azonban három kivétel. A Render Mode az alapból felkínált rendering módot rejti. A Durations-ban az animáció egyes részeinek hosszait állíthatjuk be, úgymint:

Motion Start Delay - Az ON Motion-t megelőző várakozás.

ON Motion Duration - Az ON Motion hossza.

Logo Hold Delay - A Hold Position hossza.

OFF Motion Duration - Az OFF Motion hossza.

Animation End Delay - Az animáció végén lévő várakozás hossza.

Az itt beállított hosszak egymáshoz viszonyított arányukban is fontosak, mert ha a Durations-nál változtatunk az animáció hosszán, minden rész arányosan változik.

A **"Misc Defaults"** ablakban néhány LW-re vonatkozó dolog állítható be.

A **"Reset All"**-ra klikkelve minden elbuherált beállítás alaphelyzetre áll.

A **"Quit WM"** jelentésének kitalálása lesz a házi feladat. A megoldások beküldhetők bármilyen címre.

Miközben a cikk készült, megjelent egy 2.0 verziószámot viselő WM is, azonban ez csak egy kalóz verzió. Bizonyos Tony Stutterheim bővített kicsit a programon, belevitt egy új Elements panelt újabb 24 elementtel, kijavította a program néhány hibáját, így az már a 3.5-s LW-vel is kompatibilis lett, valamint bevitt egy új funkciót, az "Image Factory"-t, amely a LW-be töltött scene néhány paraméterét kérdezi le, és jeleníti meg a WM-ben.

Végezetül még egyszer hangsúlyozom, a WaveMaker-rel nem tudunk bonyolult, különleges animációkat létrehozni, de kezdő LW-esek számára igen hasznos lehet, sőt gyakorlottabbak is meríthetnek belőle ötleteket. Egy próbát azért megér.

Sziasztok!

Aurum

PC HÍREK

Matsushita-IBM
szövetség

A japán Matsushita és az amerikai IBM megállapodást kötött arról, hogy közösen fognak dolgozni Power-PC alapú termékek fejlesztésén és gyártásán. A szerződésben ezenkívül szó van még arról is, hogy a Matshushita és az IBM tanulmányozzák együttesen új fogyasztói elektronikai készülékek, mint PDA-k ("Személyi digitális asszisztens") és 3DO-termékek kidolgozását. Az IBM elő szeretné segíteni majd, hogy a Power-PC technológia kerülhessen e termékekbe.

INTERNET
Rohamosan bővülő hálózat

Az Internet-re kötött mai 25 milliós embertömeg több, mint 200 millióra fog duzzadni Peter Cunningham, az Input nevű piackutató cég elnöke szerint. Londoni nyilatkozatában elmondta, hogy szerinte meg fog változni az Internet révén az emberek kapcsolattartása egymáshoz, a cégekhez, a kormányhoz és a társadalom egészéhez. "Az Internet ugyanazt teszi a személyi hálózatok világában, amit a mikroszámítógépek tettek a személyi számítástechnikáért". Az Input előrejelzése szerint, miután a szórakoztató, oktató és személyi kommunikációs szolgáltatások robbanásszerűen kibővülnek az Internet-en, ez az ezredfordulóra 200 milliárd dolláros piacot fog jelenteni. Fontos szempont az Internet bővülésében az amerikai "információs sugárút" kiépítése is. A rendszer jelenlegi gyengeségei, mint adatbiztonság, adatátvitel és a fizetési rendszerek rövid időn belül megoldódnak. Nagy cégek és magánemberek ezrei fognak bekapcsolódni, mivel fantáziát és üzletet látnak benne. Előbb-utóbb minden jelentősebb (nem csak számítástechnikai) cég megjelenik az Internet-en és így könnyen és gyorsan elérhetőek lesznek elektronikus levelezésen keresztül, de ugyanígy barátunk is a világ másik felén.

IBM lépések
Magyarországon

Az IBM decemberben megbízott egy magyar gyártót, hogy bedolgozóként, winchester-fej részegységeket gyártson. A volt állami tulajdonú Videoton-nal kötött szerződés az IBM első ilyen irányú kelet-európai lépése. 4 millió dollárnyi berendezést hoztak a Videoton üzemébe, és 5 éves szerződést írtak alá velük.

SONY PDA
A zsebtitkár

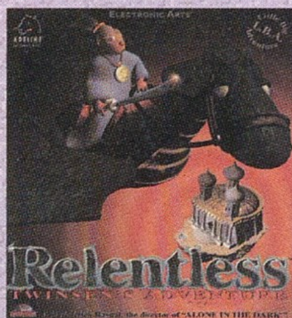
A Sony új standard-et akar létrehozni a Magic Cap segítségével. Az utóbbi néhány évben már történtek kísérletek arra, hogy zsebben elférő, és kommunikációs képességekkel felruházott személyi számítógépeket készítsenek. A Sharp, Tandy és az Apple (a Newton-nal) jó hordozható gépeket készítettek, de még nem voltak képesek felnőni ahhoz a feladathoz, hogy szinte olvassák tulajdonosuk godolatait, hozzáigazodjanak. A legutolsó kísérlet, a Sony-tól kerül a nagyközönség elé, Magic Link Personnal Intelligent Communicator néven. Ez egy 995 dolláros tabletből és hozzá tartozó tollból áll. Ha hozzákapcsoljuk egy telefonvonalhoz, akkor faxot küldhetünk vele, bejelentkezhetünk vele az America Online hálózatra... Ami a legfontosabb a Magic Link-et hozzá lehet kötni az AT$T új PersonaLink szolgáltatásához. Ennek révén hanggal, zenével, és a Pad-en beírt levelünkkel bővített E-Mail (hálózaton keresztül küldhető elektronikus levél) üzenetet küldhetünk vele. Még ez az új készülék sem fogja beteljesíteni mindenki PDA-ra vonatkozó elvárásait, azonban ez egy jól használható egység egyszerű E-Mail-jeink rendszerezésére és más kommunikációs feladatokra. A Magic Link egy szürke, műanyag, 480×320 képpontos, nyomásérzékeny, fekete-fehér LCD-képernyővel felszerelt egység. A designt eléggé eltalálták, a stylus (a toll) pl. használaton kívül az egység belsejében foglal helyet. A hardware rész: egy 16 MHz-es Motorola 68349-es processzor van benne. Az operációs rendszere egy 4 MB méretű ROM-ban foglal helyet. Ezenkívül van benne 512 kbyte RAM tárolásra és 512 kbyte munkára. 10 órára elegendő az akkumulátora. A jobb oldalán található egy PCMCIA-II slot, ide memória- és egyéb bővítések rakhatók. A hardware-nél talán érdekesebb a software része a dolognak- ez a Magic Cap rendszer. Egy objektum-orientált, multi-tasking rendszer. A képernyőn házak, folyosók, irodák... révén prezentálják az egyes elérhető dolgokat (software-eket). A legkülső szinten épületek jelölik a főbb software-csomagokat. A bekapcsolás után három épület látható, ezekbe lehet "belépni": az otthonod, az America Online (nagy kinti hálózat) és a PersonaLink. Ha a külvilággal akarunk kommunikálni akkor a megfelelő ilyen épületbe megyünk, ha a saját file-jainkkal akarunk dolgozni, akkor pedig az otthonunkba. A következő szint a házunk folyosója. Innen nyílnak a szobák, ezek testesítik meg az egyes konkrét programokat. Ilyenek, mint táblázatkezelő, helyesírás-ellenőrző, határidőnapló, játékok... találhatók itt. Olyan dolgok ezek, melyek a mindannapi életünk "rendben tartásához" szükségesek lehetnek. Ha új software-t vásárolunk hozzá, vagy hálózatról letöltünk, akkor az úgy jelenik meg, mint az egyik szobában egy új tárgy, vagy mint egy új szoba, esetleg egy új épület. Ez a rendszer összességében, az Apple által gyártott Newton mellett egy újabb emberbarát számítógép. Igen ígéretesnek tűnik apró-cseprő napi dolgaink rendezgetésére, ha majd egyszer hozzánk is elér, és elérhető áron lesz.

Charlie

Úgy néz ki ebben a hónapban ömlöttek a jobbnál-jobb játékok. Csak úgy áradozok mindegyikről. Mindhárom más kategória, és azon belül nagyon jó.

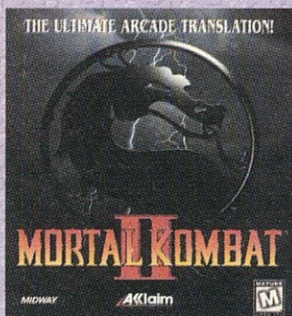
E havi újdonságaink is megtekinthetők és megvásárolhatók az Automex Kft-nél, a Wesselényi utca 21. szám alatt.

CD-ROM NEWS



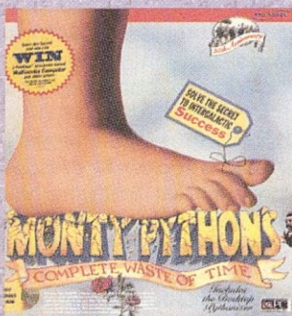
Relentless
Electronic Arts
MS-DOS CD-ROM

A Little Big Adventure néven is futó program talán az 1994-es év egyik legnagyobb szenzációja. Az Adeline nevű kis európai csapat készítette e remek játékot. Több műfaj keverékeként állt össze ez a játék. Alapvetően kalandjáték, de rengeteg ügyességi rész is van benne. A játék minden területen a legjobbat nyújtja. Grafikája SVGA, gyönyörű renderelt izometrikus 3D tájon mozgunk főhősünkkel Twinsennel. A figurák gyönyörűen árnyékolt vektoros rendszerben vannak megjelenítve, animációjuk pedig egyszerűen tökéletes. A hang sem marad el minőségben a grafika mögött. Minden fontosabb hangkártyát támogat a program. Végig nagyon jól illeszkedik a CD-n található zene a program hangulatához. Grafika és hang után maradt még a kezelés és a történet. Főhősünknek 4 féle viselkedési metódusa van: normál, sportos, agresszív és óvatos. Ezeket a játék folyamán megfelelő helyzetben ki is kell használni. Végül, de nem utolsó sorban a történet. Ez a korona az egészre. Egy jövőbeli világban vagyunk, ahol Dr. FunFrock uralkodik és meggátol mindenféle rebelliót. Tiszta Orwell-i hangulatot áraszt és tele van poénokkal. A főhősnek látomása van, csak ő mentheti meg e világot a teljes pusztulástól. És elindul a kalandjaira... Rendkívül sokoldalú és összetett feladatok várnak rá míg eljut a befejezésig. Aki szereti a jó kalandjátékokat az ne hagyja ki ezt a remekművet.



Mortal Kombat II
Acclaim
MS-DOS CD-ROM

A Mortal Kombat a PC-s konverzió megjelenésekor új szintet állított fel a verekedős játékok között. Ha valaki ilyen játékot keresett, akkor többnyire a Mortal Kombat-nál állapodott meg. Nem túl régen jelent meg a folytatás konzolokon, a Mortal Kombat II. És most itt a PC-s verzió. A történet a következő: 500 évvel ezelőtt az alakváltozásra képes Shang Tsung kiutasíttatott a külvilágból a Földre az elkövetett bűnei miatt. Goro, a half-human szörny segítségével bűnhődött tetteiért itt. Az volt a feladata, hogy zavarokat okozzon a tartományban, és ezzel lehetővé tegye mestere, Shao Khan számára a hatalom átvételét. De mint tudjuk legyőzték. Visszatért a külvilágba, hogy elszámoljon vele Shao Khan személyesen, aki a külvilág korlátlan ura. Goro halálával úgy tűnt beteljesedik végzete. De Tsung kieszelt egy ördögi bosszú-tervet, ami még Shao Khan-t is meglepte. Így kapott egy végső lehetőséget a bizonyításra. A bajnokságot maga Shao Khan vezeti. Éppen indul a bajnokság. Tehát minden kezdődik elölről, de rengeteg változás történt az első rész óta. A program grafikája szebb és gyorsabb lett. Támogat minden fontosabb hangkártyát, és a gravis (négygombos) game-pad-et is. Több új ellenfél és természetesen új special move is van. Tehát lesz kihívás, küzdelem és csatazaj. A verekedős kategória talán legjobb játéka.



Monty Python's
Complete Waste of Time
7th Level
WINDOWS CD-ROM

Monty Python-rajongók figyelem itt a kötelező darab. Egy interaktív CD-ROM-őrület. Minden: a doboz, a leírás a CD maga és természetesen a program is magán viseli e őrült angolok "keze nyomait". A program Terry Gilliam erőteljes közreműködésével készült. ...INTERMISSION... Közel sem csak a csapat jeleneteit tartalmazza video-file formájában. A legjobb jeleneteket megnézhetjük egy őrült interaktív show keretei között. Ehhez készítettek új animációkat is! A papagáj- és nudgenudge jelenetekkel együtt több, mint 30 klasszikus szerepel benne. Minden fontosabb helyen titkokat és tippeket gyűjthetünk, csak így fejthető meg a "ki...-ül" összetett fő rejtély. Található rajta ezen kívül néhány rendkívül idióta arcade játék is. 6 nagy helyszín van: a loonatorium, Corridor, Exploding TV Room, Portrait Gallery, the Stage és a Brain. Karaoke-t is énekelhetünk a "Monty Python-slágerekre", mint pl. a favágó-dal. Legvégül rajta van a CD-n a Desktop Pythonizer nevű program, melynek segítségével teljesen idiótává tehetjük Windows-unk kinézetét és működését: Noisy Bits: 40 klasszikus szövegrészlet és Monty Python hangminták. Idióta ikonok csak arra várnak, hogy felhasználjuk őket, pl. csirke, rendőr... Különböző képek Wallpaper-nek. Óriási őrület ez, melyet bármikor elővéve mindig jót mulathatunk. Csak fekete-humor kedvelőknek és angolul jó beszélőknek, de nekik kötelező. Szerintem ez eddig az egyik legjobb Multimédiás CD-s program, a multimédia korai úttörőitől.

Charlie

Amiga klón
Jó ez nekünk?

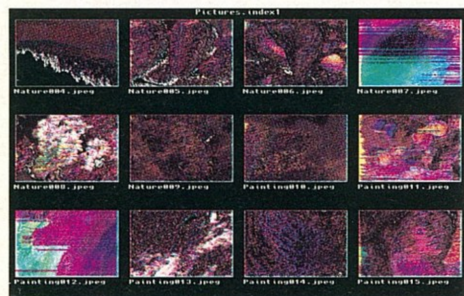
A kanadai Computer Answers két új Amiga kompatibilis gépet hozott forgalomba, az A 2200-1-et és az A2200-2-t.
A2200-1:
68020-as CPU
2 MB Chip-RAM, 2 MB Fast-RAM
3.5" floppy, 210 MB HD
Ára: $1199
A2200-2:
68030 CPU, 68882 FPU, 40 MHz
2 MB Chip-RAM, 4 MB Fast-RAM
3.5" floppy, 420 MB HD
Ára: $1599

Mindkét modell tartalmazza a következőket:
Kickstart 3.1
különálló, 94 gombos billentyűzet
két gombos, opto-mechanikus egér
7 bővítőhely
 1 local BUS Slot (A1200 kompatibilis)
 1 Amiga kompatibilis
 1 CPU slot, későbbi bővítés céljára
 4 IBM/AT bővítőhely
egér / joystick / fényceruza / tablet / soros / párhuzamos / CD-ROM csatlakozók
Kompozit video / S-VHS video / RGB kimenetek
AGA Chip-set
Méretek: 40 cm × 42 cm × 12 cm

Tel.: (306) 764 2888
Fax: (306) 764 0088

ImageDex
Nem nagyképű

Az ImageDex egy roppant kisméretű program ugyan, viszont nagyon hasznos. Képek katalogizálására használható, igen egyszerű módon.
Meg kell adnunk a katalogizálásra szánt



képeket, valamint azt hogy egy katalógus képernyőre mennyi kis kép kerüljön (6, 12, 20, 30, 40). Az ImageDex ugyanis nem csinál mást, csak az ADPro-t ARexx-en keresztül vezérli. A képek kicsinyített mását általunk definiált formátumban és méretben egy képre gyűjti össze.
Az ImageDex legújabb változata a 2.2-es Shareware-ként terjed. A program szerzői kérik, hogy ha a felhasználónak az ImageDex tetszik és 30 napnál tovább használja, akkor címükre küldjön $15+$5-t egy regisztrált példány ellenében.

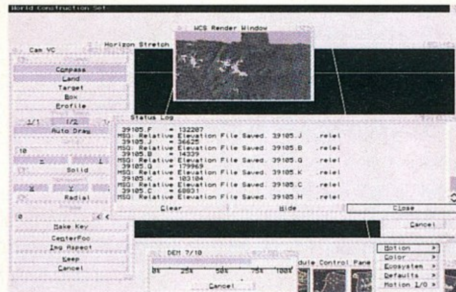
Precision Imagery
PO Box 20675
Cranston, RI 02920
USA

Amiga Portable
csak a híre

Egy amerikai cég a Silent Paw Production bejelentette az első hordozható Amiga számítógépet (Portable Amiga WorkStation: PAW). Részletes technikai információk egyelőre nincsenek.

Silent Paw Production
P.O. Box 1825
Manassas, VA 22110
USA
Tel./Fax: (703) 330 7290

WCS
A világteremtő

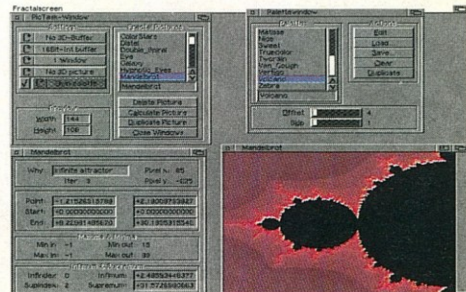


Az Amerikai Questar Productions bemutatta fantasztikus tájgenerátor programjának a World Construction Set-nek az 1.0-ás prerelease verzióját. A WCS tulajdonképpen egy táj tervező/generátor program amellyel akár az egész föld képét is előállíthatjuk, nemcsak egy völgy vagy hegy képét. Az animációk készítését spline alapú, grafikus mozgásút tervező segíti. Közel 250 paramétert animálhatunk, miközben a beállított mozgásutat akár LightWave motion formátumban is elmenthetjük.
A WCS által generált képek minden tekintetben fotórealisztikusnak mondhatók. A leképzett képeket nehéz megkülönböztetni a hasonló tájat ábrázoló fotóktól.
A Vista Pro által népszerűvé tett DEM (Digital Elevation Map) formátumot is természetesen értelmezi a WCS. A felhasználói felület teljes egészében megfelel az Amiga Style guide előírásainak.

Questar productions
1058 Weld Co. Rd. 23
Brighton, CO 80601
USA
Tel.: (303) 659-4028

ChaosPro
Igazán fraktál

Sok jó fraktál készítő program létezik Amigára, s most itt egy újabb csodaszerkezet. Ez a Chaos Pro v1.0, a német Martin Pfingstl-től. 6 fraktál alaptípust ismer: Mandelbrot, Julia, Bifurcation, Dynamic, Plasma, Lyapunov.



A program teljesen az Amiga Style Guide szerinti felhasználói felülettel rendelkezik, öröm vele dolgozni. A fraktálok világában hű útikalauzunk a Fractal Pro. Minden paraméter állítható, s minden beállításcsoportnak külön ablaka van. A számított képeket is külön ablakokban csodálhatjuk meg.
Kilépve a síkból térbeli megjelenítésre is lehetőség van. A 3D-s kép lehet prespektivikus vagy axonometrikus, jellegére vonatkozóan pedig 6 féle a pontozottól a 3D-s hálón keresztül a színes, fényforrás által megvilágított, árnyékolt képig.
Természetesen lehetőség van animációk készítésére is, ahol az általunk definiált kulcskockák között a Fractal Pro automatikusan állítja be a paramétereket.

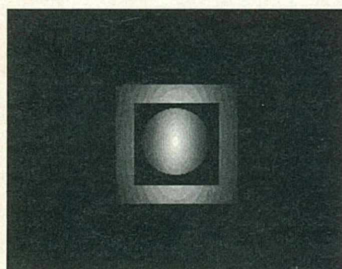
Marinov 'Gaborca' Gábor

Stereogram programok Amigán

A múltkori GURU-ban már ismertettünk egy PC-re készült stereogram programot, most itt az ideje, hogy megismerkedjünk 2 Amigás programmal is, melyek hasonló feladatot látnak el, mint PC-s kollegáik.

GSG v3.00A (Giga Stereogram Generator)

A program nem egy nagyon komoly alkotás, hisz mindössze 91 Kbyte-nyi helyet foglal el az adathordozón. Ennek fényé-

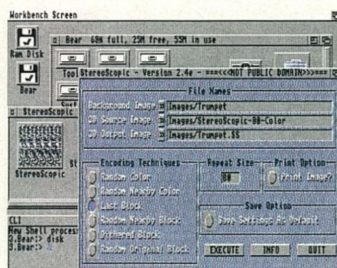


ben valószínűleg nem is várunk el nagyon sokat a programtól, csak azt, hogy generáljon stereogramokat. Szerencsére ezt azért még teljesíti az alkotás. A programban külső, illetve belső IFF patterneket használhatunk fel a generálás során. A belső patternek előállításához egy rendkívül egyszerű random generátor áll a rendelkezésünkre. A GPG ikonnal előhívható menüben beállíthatjuk a készülő pattern szimmetriáját, a használt színek száma (max. 16), valamint a palettát. Sajnos nem igazan néznek ki jól a gép által generált minták (16-nál kevesebb szín használata esetén pedig kifejezetten rondák), de ez nem is csoda, hisz a random előállítású mintázatoktól csak a legritkább esetekben remélhetünk gyönyörű képeket. Aki komolyan akar foglalkozni a programmal, annak mindenképpen a külső mintákat javaslom. A forrás kép a szokásos 16 szürke árnyalatos és ebből adódóan az elkészített stereogram és persze a felhasznált patternek is hasonló "szín kavalkádban" tündökölnek. A generáláshoz egy image file-t, valamint egy pattern-t kell betöltenünk, valamint meg kell adnunk a készülő kép nevét. Ezután már nincs más dolgunk, mint kivárni a korántsem gyors folyamatot.

StereoScopic v2.4e

A másik program rögtön megnyerte a tetszésemet azzal, hogy kultúráltan a Workbench képernyőre nyitott egy ablakot, az előző program AMOS-ban írt nagyszerű screen nyitása után ez remek volt. Itt nincs lehetőségünk semmiféle belső pattern generálásra, csak a programhoz adott teljes képernyős mintázatokat használhatjuk. Legelőször is a kiinduló képet kell kiválasztanunk (Background Image), majd a pattern-t (3D Source Image) és végül nevet kell adnunk a készülődő alkotásunknak (3D Output Image). Különlegessége a programnak az, hogy többféle technikával készíthetjük el a képeinket, melyek közül az Encoding Techniques pontnál választhatunk:

- Random Color
- Random Nearby Color
- Last Block
- Random Nearby Block
- Dithered Block
- Random Original Block

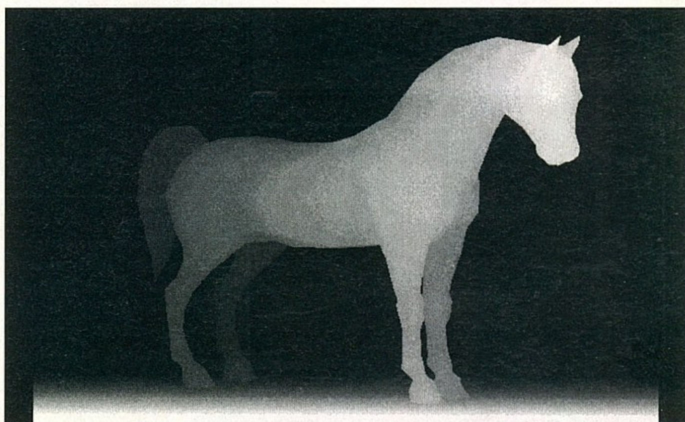


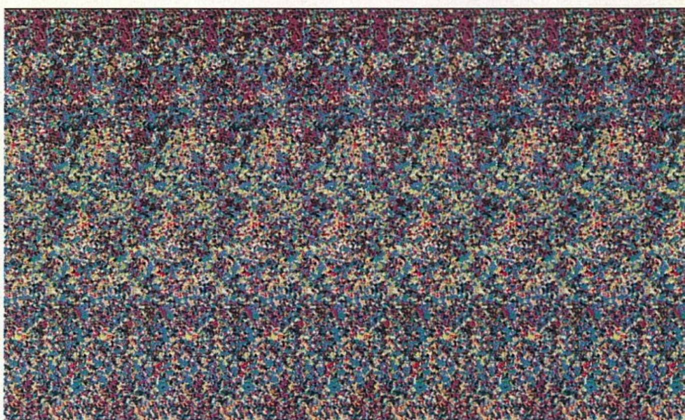
Az előforduló technikák alkalmazásáról felvilágosítást kaphatunk a programhoz mellékelt dokumentációból, melyet nem árt gondosan áttanulmányozni, mert az alkotók a különböző fajta forrás, illetve pattern képekhez más és más technikákat javasolnak. A beállítások elvégzése után már nincs más dolgunk, mint hogy az Execute gombra kattintsunk és várjuk a gyönyörű és egyben érdekes végeredmény felbukkanását.

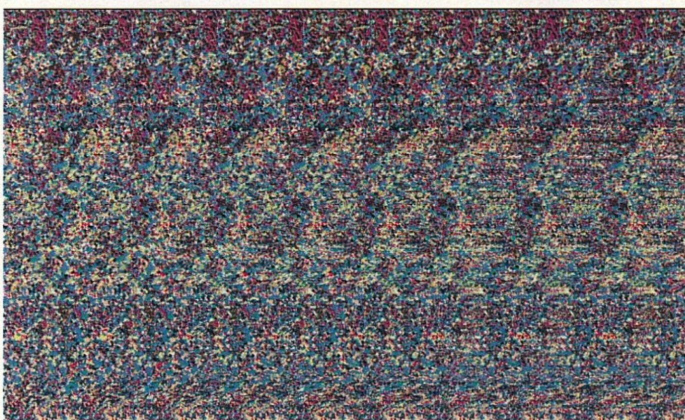


Mindkét program sokkal kevésbe van komolyan kivitelezve, mint a múlt hónapi Stereoworld, azonban annyit talán érdemes lenne megjegyezni, hogy ahhoz képest nem különböztek olyan nagyon sokban a programok, pedig a PC verzió egy CD-t foglalt el. Persze a szolgáltatásai sokkal jobbak voltak a PC nagytestvérnek, azonban úgy érzem, hogy valószínűleg minden érdeklődő Amigásnak meg fog felelni akár a GSG, vagy éppen a StereoScopic is. Ha a közeljövőben ismét felbukkanna valamilyen új programocska, akkor természetesen ismét bemutatjuk majd a programok tudását.

Bear™

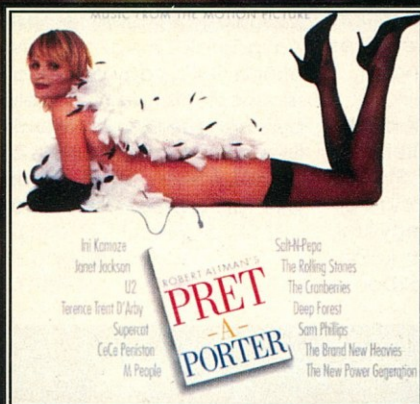






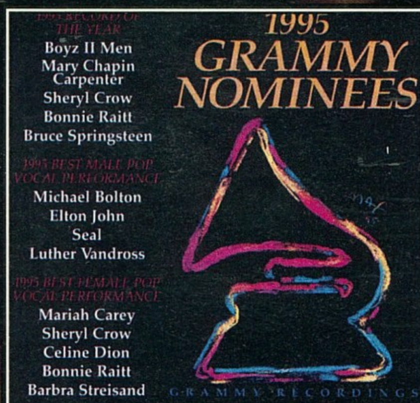
Itt a Sony

ÉS VELE EGYÜTT TERMÉSZETESEN A LEGJOBB ZENÉK



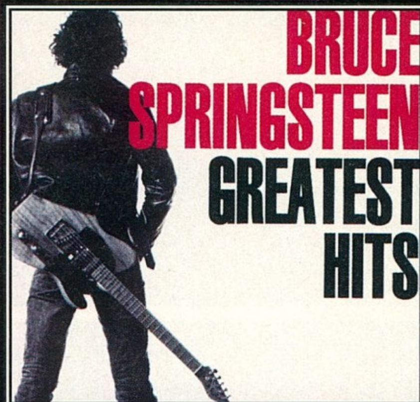
PRET-A-PORTER MUSIC FROM THE MOTION PICTURE MC\CD

Párizsban minden évben megrendezésre kerül a világ legnagyobb divatshow-ja, amelyen a legmenőbb divattervezők és a topmodellek vesznek részt. Eme összejövetelneve Pret-A-Porter, vagy angolul Ready To Wear. Ez az extravagáns eseményragadta meg Robert Altmann fantáziáját, ahol minden van: komédia, szerelem,dráma, intrika és így tovább... Altmann már feldolgozta a hadsereg életét, ebből lett a M.A.S.H. c. remekmű, téma volt a country a Nashville-ben és Hollywood a The Player-ben. A filmhez szervesen illeszkedik a soundtrack is, megadva az egyes jelenetek alaphangját. A teljesség igénye nélkül egy kis felsorolás... Az albumon először hallható a Rolling Stones, Terence Trent D'Arby, Salt-N-Pepa, a New Power Generation, az M People, Janet Jackson, a Brand New Heavies egy-egy felvétele, nem is beszélve a U2 Lemon-jának szuper remixéről. Első felvételével hetekig vezette az USA slágerlistáit Ini Kamoze. Egy fantasztikus Rock`n Roll Supercat-tól a My Girl Josephine, szerintem a következő sláger ez lesz. Szóval fantasztikus slágerek egy fantasztikus filmhez, amelyben felbukkan többek között Julia Roberts, Sophia Loren, Kim Basinger, Marcello Mastroianni. Aki nem látta még a filmet, az hallgassa meg előre a számokat, aki pedig már látta, az úgyis be fogja szerezni, CD-n vagy kazettán.



1995 GRAMMY NOMINEES MC\CD

Az album az 1995-ben Grammy díjra nevezettek dalait tartalmazza, három kategóriában, ezek pedig: az év lemeze, az év női, ill. férfi előadója. Gyakorlatilag válogatás1994 legjobbnak ítélt dalaiból. Idén először fedte fel magát a válogatást végző NARAS alapítvány, amely az amerikai Művészeti és Tudományos Akadémiával karöltve végzi ezt a tevékenységét, kiválogatva az előző év terméséből az arra érdemes alkotásokat. Kicsit félrevezető az év lemeze név, ugyanis itt nem albumokról, hanem szigorúan kislemezekről van szó. A nevezettek: Boyz II Men, Mary Chapin Carpenter, Sheryl Crow, Bonnie Raitt és Bruce Spingsteen. A díjat korábban megnyerte már többek között: Simon & Garfunkel, Whitney Houston, The Eagles, Paul Simon. Az év női előadója kategória nevezettjei: Mariah Carey, Sheryl Crow, Celine Dion, Bonnie Raitt, Barbra Sterisand. Ebben a kategóriában már nyert díjat Tina Turner, k.d. Lang, Carole King, Bette Midler...
A lemezen hallható férfi előadók:Michael Bolton, Elton John, Seal, Luther Vandross, Prince (akinek mostanában használatos jelét nincs kedvem idegenerálni). Prince számát egyébként csak itt, ill. a kislemezen lehet hallani. Itt nyert már Sting, Stevie Wonder, Eric Clapton, Louis Armstrong... Szóval a fent nevezettek sikerszámai hallhatók a CD-n vagy kazettán, amit okvetlenül érdemes meghallgatni.



BRUCE SPRINGSTEEN – GREATEST HITS MC\CD

Hát igen, Big Bruce is beállt az új divat követőinek sorába, hosszú hallgatás után visszatért egy válogatással legjobb dalaiból, amelyen már megtalálható néhány új dal is, előrevetítve a nemsokára megjelenő új lemezt. Egy nagykorszakot zár le ez az album, az 1975-től 1994-ig terjedő időszakot. 16 szám, amelyek között pályafutásának olyan mérföldkövei találhatók, mint az 1975-ös Born To Run, aztán a Dancing In The Dark, a Born In The U.S.A., a Human Touch és persze az Oscar díjas Streets Of Philadelphia. 1984-ben dolgozott utoljára együtt Springsteen és az E Street Band a Born In The U.S.A. idején, most pedig újra együtt alkotnak a stúdióban. Ebből a termésből hallható a lemezen a Secret Garden és a This Hard Land. A mellékelt kis könyvecskében pedig a dalszövegeken kívül megtalálhatóak Springsteen személyes jegyzetei, amelyek dalról dalra felidézik születésük körülményeit, illetve a hozzájuk fűződő személyes emlékeket. A Born In The U.S.A. -nél például ilyeneket lehet olvasni: „Egy nagy siker. Sajnos csak második lett a listákon, a fenébe is azzal, akit korábban Prince néven ismertünk. Tinédzser lányok üldöztek N.Y.C. utcáin... Tinibálvánnyá válni 35 évesen? Azt hiszem, élveztem." Nos, én pedig azt hiszem, hogy élvezet végighallgatni ezt a briliáns lemezt.

STILLA

SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK • SONY MUSIC JÁTÉK

E HAVI KÉRDÉSÜNK:

MELYIK FILM BETÉTDALÁT ÉNEKLI BRUCE SPRINGSTEEN?

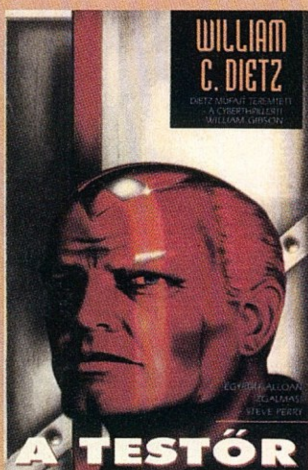
A HELYES MEGFEJTÉST BEKÜLDŐK KÖZÖTT 10 DB SONY CD-T SORSOLUNK KI.

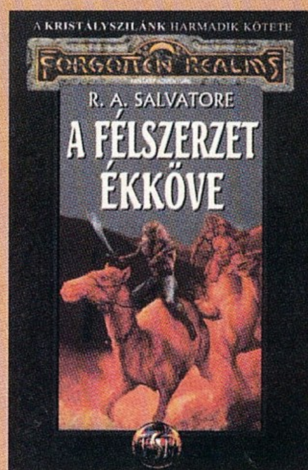
CÍMÜNK: GURU 1399 Bp. Pf 701/765 BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ: ÁPRILIS 15.

HA EZEKRE ÉS MÁS **SONY MUSIC** ÚJDONSÁGOKRA IS KÍVÁNCSI VAGY, KERESD TÖBBEK KÖZÖTT A KÖVETKEZŐ HANGLEMEZBOLTOKBAN:

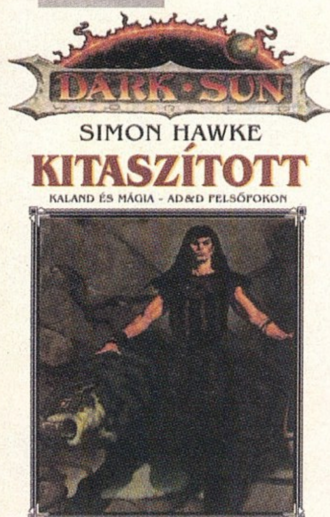
TOP 13 BT. 3300 **Eger**, Sándor Imre u. 1-3. • **MAXI MUSICLAND** 4400 **Nyíregyháza**, Dózsa György u. 2. • **SOLO MUSICLAND** 4032 **Debrecen**, Piac utca 57. • **SATURNUS Hanglemezbolt** 1061 **Budapest**, Andrássy út 3. • **BLUES BAGOLY Könyv és Zeneszalon** 9400 **Sopron**, Várkerület 49. • **Juhász Könyv és Zeneműbolt** 2100 **Gödöllő**, Dózsa György út 5-7. és 3100 **Salgótarján**, Fő tér 1. • **OMEGA ZENEBOLT Zalaegerszeg**, Centrum Áruház • **PIKOLÓ LEMEZBOLT** 9700 **Szombathely**, Szelestei L. u. 8. • **CD BÁR** 1061 **Budapest**, Székely M. u. 10. • **DIGITAL** 1085 **Budapest**, József krt. 49. • **VIOLIN Lemezbolt** 1094 **Budapest**, Ferenc krt. 19-21.







Új Valhalla könyvek



Simon Hawke - Kitaszított Dark Sun World

Kaland és mágia - hirdeti a borító szövege és valóban kalandok sokaságát olvashatjuk ebben a remek könyvben. A sötét nap világában fantasztikus teremtmények sokaságával találkozhat az érdeklődő olvasó. Athas bolygója valaha egészségesen, zölden virágzott. Azonban a boszorkányurak mágiájukkal lassan elpusztították a bolygót, és a történet idejére már kihalt pusztaság és sivatag borítja a felszínt. A Pusztítók gondosan vigyáznak arra, hogy a Jó erői ne kerülhessenek túlsúlyba. Az őrzők fejlődése amúgy is hosszadalmas folyamat és általában nem érik meg erejük teljes kibontakozását, mert felkutatják és elpusztítják őket. Egyébként erejük teljében sem lennének képesek ellenállni a sárkányurak pusztító mágiájának. Erre csak a Megtorlók lennének képesek, akiket azonban már régen kiirtottak Athasról. Most azonban egy különös mutáció eredményeképpen felbukkan egy lény, akiben hatalmas erők lakoznak. Az elfek és a félszerzetek sohasem keresték egymás társaságát, mondhatni nincsenek baráti viszonyban egymással. Mégis, történetünk kezdetén egy elfszerzet gyerekre bukkannak a sivatag közepén, aki a szomjhalál küszöbén áll. Fiatal kora ellenére elméje máris nagy erőknek parancsol, segélykiáltásait is hatalmas messzeségből érzékelik. Szerencséjére olyanok mentik meg, akik úgy vélik, hatalmas tehetsége még hasznára lehet a bolygónak. Elviszik tehát egy, a világtól elzárt kolostorba, hogy fejlődése zavartalan legyen. Felfedezik, hogy elméjében több személyiséget hordoz, valószínűleg tehát ők a felelősek a különleges képességekért. A fiúban egy egész törzs tapasztalata és ereje ötvöződik, így kerül forgalomba az egyszemélyes törzs fogalma. Hogyan fejlődik ez a különleges gyermek, miként éli meg fantasztikus képességeit? Mi lesz a sorsa a sötét nap világában? Ezekre a kérdésekre kaphat választ az olvasó, ha úgy dönt, hogy elolvassa ezt a kiváló könyvet. Valamint élvezheti a regény sodró lendületét a nagyszerűen kitalált világban. AD&D és fantasy rajongóknak kötelező olvasmány. Az egyszemélyes törzs trilógia első kötetét remélhetőleg hamarosan követi a többi is.

Martin Clark Ashton - Shadoni krónika

Ynev történetének újabb kis fejezetébe nyerhetünk bepillantást ebben a könyvben. Shadon urai régóta rendíthetetlenül küzdenek a gonosz erőivel a Délvidéken, urukat, Domvikot imádva. Ashton regényének hősei is e harc részesei, egyéni sorsuk összefonódik a küzdelem történetével. A küzdelemével, melynek során Krán pusztító erejével, sámánok és nomád harcosok segítségével próbálja mindörökre tönkretenni a Shadoni városokat úgy, hogy a pusztulás után soha többé ne lehessen újra felépíteni őket. Gaem városában vásár van, messzi földekről érkeznek az árusok, hogy portékáikkal elkápráztassák a reménybeli vevőket. Gyülekeznek a kalandozók is, hiszen ilyenkor mindig több a lehetőség. A két hold pedig lassan megtelik és eljön az ideje a holdtöltének, amikor a sötét erők még erősebbek. Gaem grófjának kastélyában már készülődik a mágus, aki a város vesztére tör. Már csak a Követet várja, aki a szertartáshoz nélkülözhetetlen dolgokat hoz Kránból. Hőseink, akik már átélték egy város pusztulását, megpróbálják megakadályozni Gaem vesztét. Pengék villannak, csatabárdok suhannak az éjszakában, mindenki küzd saját céljai eléréséért. Egy új stílusban megírt könyv, amelyben nincsenek kontinentális hősök, világrengető mágusok. Kisemberek küzdenek tulajdonképpen, de harcuk az egész világra kihatással van. Ynev krónikájának újabb fejezete - olvasd el...

STILLA

Video - emlékeztető

Tényleg csak emlékeztetőül: ugye senki nem felejtette el, hogy immár a tékákban van az Escape From Absolom? Minden idők legpergőbb első óráját mondhatja magáénak ez az akció-sf, amelynek megtekintése minden fan számára kötelező. Nemsokára kivehető lesz talán a Mask is, bár még a mozikban rója diadalútját, de aki lemaradna róla, az feltétlenül nézze meg. Szintén még mozidarab a Promenád a gyönyörbe, Alan Parker új filmje, amely szintén kiváló otthoni szórakozást fog nyújtani. A történet egy Kellog nevű úriemberről szól. Ha esetleg ismerős a reklámokból, az nem a véletlen műve...

DEMOLÓGIA

Yo freaks!
Engedelmetekkel most sem rablom el az értékes byteokat holmi bevezetőkkel a legújabb eresztések rovására. Akkor hát nézzük is rögtön, mi porosodik a hard drive-omon.

Psychedelic / Virtual Dreams

Nem feledékenységből hagytam ki a készítők lajstromát. A helyzet ugyanis az, hogy nem fedték fel a kilétüket az egyes személyek. Talán a hidden partban kellene keresgélni? Mindenesetre meglehetősen előkelő helyet foglaltak el a végelszámolásnál a -The Party IV- képzeletbeli dobogóján. Termésükkel a második fokra sikerült felhágniuk, ami bizony eléggé dicséretre méltó tett. Véleményemet, és sok más egyén véleményét egybevetve azonban korántsem érdemelték ki eme megtiszteltetést, habár a kezdés minden kétséget kizáróan remekre sikeredett. Mielőtt az űrből alászállnánk a föld fractal landscape-eire, a távolban megpillanthatjuk a napot, amely oly igényesen van elkészítve, hogy sugarai mozgásáról egy olyan algoritmus gondoskodik, amely a valódi nap ragyogását hivatott előállítani. Nem nagy code ugyan, de látszik, hogy itt még nem kapkodták el a dolgot, és a részleteket a legmesszebbmenőkig kidolgozták. Kisvártatva végighaladunk egy jövőbeli, képzeletbeli űrváros utcáján, majd a magasba emelkedve egy felhőkarcoló liftaknájában találjuk magunkat. Itt szemlélhetjük meg azt a lightsource-os vectorcube-ot, amelynek oldalait tükörlapok borítják, és bármennyire is hihetetlenül hangzik, a környező falak textúrái visszaverődnek róla. Eddig az időpillanatig nagy eséllyel pályázhatott arra, hogy megkaparintsa a győztesnek kijáró fődíjat. A további történésekben nem a rutinok bonyolultsági szintjének hiánya okozta a csalódást, hanem inkább az összhang tökéletes nemléte az egyes részek között. Különböző fajú ősállatokat pásztáznak körül fényforrások, s talán felfogható a programozó magas szintű matematikai jártassága, ha figyelembe vesszük, hogy az őslények nem kimondottan konvex alakzatok voltak. Előkerül egy már réges régen letűnt téma: a blitter objectek használata. Azonban '95 hajnalán lévén szó, most ezek áthatásokat képeznek egymásban. Egy síkidomzáporban forgó FLT logo megmutatja, ki az úr a háznál, majd egy durva vágás történik a demo folyamatosságában, amely még a good old C64-en is a szégyen kategóriába lenne sorolandó. Bár igaz az is, és itt nem konkrétan erről a demoról beszélek, hogy egy ekkora terjedelmű produktumnál nem ártana pár megányi Fast-RAM a gördülékeny futáshoz. A party szervezői azonban szigorúan kizárták azokat a proggykat, amelyek nem csak a standard chip memóriát használták. A VD azonban ilyen körülmények között is tartotta a frontot, amikor elkészítette azt a belső textúra borítású hengert, amelyben 3 cirkáló zomlens társaságában utaz-

Whammer Slammer / Rebels

(Code: Grey, Zulu • Graphics: Eracore, Teevaan • Musics: Chromag, Vocal • Raytrace: Excess)

Nem kedvezett a szerencse a híres (vagy talán inkább hírhedt?) lázadóknak. A demonstration első része ugyanis nem sokkal a party megkezdését követően rejtélyes körülmények között eltűnt. Amikor pedig nagy nehezen előkerült, illetve bemutatásra került a nézőközönség előtt, a scene ítélőszéke csak az ötödik helyen voksolta meg a végső elszámolásnál. Frappáns bárzax kíséretében zajlik a bemutatkozás, majd egy aszteroida gördül elő a semmiből. A későbbiekben azt a szerepet tölti be, hogy belsejébe érkezvén, a korántsem monoton barlangrendszerében történő száguldozás aktív részeseivé tesz minket. A folyosó végén található Intel Outside embléma megjelenése hatalmas ovációt váltott ki a jelenlévőkből. Speckó copper orgasm rutinuk után Teevaan papa legújabb alkotásának deformációja van napirenden. Nagyon kellemes endpartzax ringatja el a szemlélőt, s talán nyugalmat árasztott a kalandos nap után a csapat tagjaira is.





hatunk. Az ezt követő effektus létrejötte csak idő kérdése volt csupán. A téma: egy vektorkocka oldalain a zoomrotálás tényének fennforgása. A végkifejletet egy textúra gyűrű szemkápráztató transzformálódása zárja. Hol vannak már a régi jó stencil vektorok!? A techno térhódításának újabb bizonyítékát vélhetjük felfedezni, amíg folyamatban van a cselekmény, illetve RA / Sanity sajátos stílusú grafikái színesítik az egyveleget. Végezetül minden rosszat amit a demoról írtam visszavonok, hiszen amikor ezeket a sorokat olvassátok a csapat már nem létezik. Halottakról pedig vagy jót, vagy semmit.

Indigo / Oxygene
Code: Oxbab
Graphics: Mon, Spiral
Musics: Smith

Az Atari-ról átigazolt banda újfent bebizonyította, hogy szükséges a jelenlétük a scene teljes értékűségéhez. Bár helyezést nem értek el, azonban látni, hogy ha ilyen fejlődési ütemben haladnak tovább, akkor hamarosan az élbolyba diffundálnak. Egy egész kisváros panorámájának rotációjában élhetjük meg a bevezető képsorokat. Igen igényes algoritmust pattintanak vizuális látóterünk elé 4 vectorobject (körgyűrű, kocka, gyémántalakzat, glenz) áthatásait variálgatva. A vectorworld jelenségük igencsak látványos nyomulás, bár a számtalan object mennyisége némiképp visszafogja a sebesség limitet. A zenei performáció közepes minőségű, viszont a demo futásának ideje alatt jó néhány esetben olyan grafikákat nyomnak be, amitől a kopasz haja is égnek áll.



Ha ilyen iramban utaznak továbbra is, jövőre tuti dobogósok lesznek.

The Prey / Polka Brothers

Hosszas rábeszélés és meggyőző készség szükségeltetett ahhoz, hogy Airwalk és Slide átrántsa a még mindig Kefrens-párti Laxityt a PB-be. Végülis Laxity nevét Merge-re változtatva csatlakozott a mára már Dánia elsőszámú csapatának kikiáltott crew-hoz. Devilstar, Pixie, Vandrup, és Colin felbuzdulva a jó híren, rögvest nekiveselkedett a Party IV-en bemutatásra került demo grafikai megvalósításához. Bár a mezőny rendkívül erős volt, mégis méltánytalannak találom a 6. helyezést. Aki csak egyszer is látta az alkotást, azt hiszem megerősíti véleményemet. A sokkoló bevezető szöveg pszichés atmoszférájú zax kíséretében pörög le. A démonikus jelleggel felruházott fractal landscape után rejtélyes, forgó hőfényképek teszik változatossá a cselekményt. Egy hangfal mélynyomójának ütemére, felülnézetből szemlélve, koncentrikus körgyűrűkből álló vízfelület remeg a képernyőnk síkjára merőlegesen. A techno stílusú audiális körülfolyás készítőjének nevét azt hiszem magatoktól is kitaláljátok. A színek orgiája teljes hosszában uralja a cselekményt, gondosan figyelve persze arra, hogy távol álljon a giccs nevű jelenségtől. Bizonyára mindenki látott már zoomrotáló fractal felületet. A Polka B. ezt olyan módon kivitelezte, mintha egy tőlünk távolodó repülő objektum kondenzcsíkjából származna a természetet felépítő függvény. Remekbe szabott texture nyújtogatásukra egy texture hengerbeli barangolás fejel rá. A copper effect feltámadását két, egymás felületébe ritmikusan süllyedő plazma jeleníti meg. Végezetül megkaphatjuk a Polkapartment címét, és a - We knows Ace of Base -, többekben irigységet kiváltó bejelentésüket.





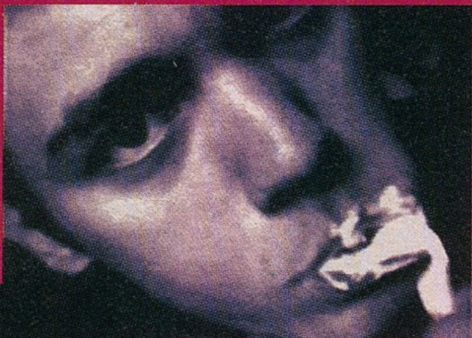


Rainbow

Toothbrush / Dreamdealers & Cryptoburners

(Code: Pib • Graphics: Antony • Musics: Doh)

A fogmosás nevű trilógia harmadik része a bizonyíték arra nézve, milyen határtalan is az emberi hülyeség. Közel egy mega animációban szemlélhetjük meg, amit egy scenetag fogmosás gyanánt elénk tár. A rekeszizmok megtornáztatása mellett egyértelművé válik, hogy ilyen alapos fogmosás mellett aligha maradna fogzománcunk a művelet végére. Nem beszélve arról, hogy ha ismerőseink meghallanák a jelenet ideje alatt felvonultatott öblögetés, gargalizálás, és böfögés nem éppen kulturált változatait, azt hiszem igencsak nagy ívben kerülnék társaságunkat. Ennek ellenére hazudnék, ha azt mondanám, hogy megbotránkoztam. Inkább nyitottam neki gyorsan egy könyvtárat el nem ítélhető módon.





TOPLISTÁK

AKCIÓ

1. Doom II
2. Mortal Kombat II
3. Wing Commander III
4. Dark Forces
5. Quarantine
6. Disposable Hero
7. Banshee
8. Apocalypse
9. Descent
10. Kid Chaos

SZIMULÁTOR

1. Tie Fighter
2. Strike Commander
3. US Navy Fighters
4. Wing Commander III
5. Aces of the Deep
6. X-Wing
7. Dawn Patrol
8. Wings of Glory
9. Pacific Strike
10. Cyclemania

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.
2.	Ultima VIII	rol.
3.	Dragon Lore	adv.
4.	Woodruff	adv.
5.	Alone In The Dark 3.	adv.
6.	Hell	adv.
7.	Ishar III	rol.
8.	Betrayal at Krondor	rol.
9.	Kyrandia 3	rol.
10.	Dreamweb	adv.

PC 10

1. Doom II (Virgin Games)
2. Creature Shock (Virgin)
3. Tie Fighter (Virgin Games)
4. Dark Forces (Lukas Arts)
5. Settlers (Blue Byte)
6. Theme Park (Electronic Arts)
7. Wing Commander 3 (Origin)
8. Masters of Magic (Microprose)
9. Kyrandia 3 (Virgin)
10. Alone in the D. 3 (Infogrames)

STRATÉGIA

1. Master of Magic
2. Warcraft
3. Settlers
4. Colonization
5. Theme Park
6. Transport Tycoon
7. Ultimate Domain
8. Reunion
9. Battle Isle 2
10. UFO

FILM

1. Forrest Gump
2. Született Gyilkosok
3. A Nagy Ugrás
4. Blue Sky
5. Veszélyes vizeken
6. Interjú a vámpírral
7. Kvíz Show
8. A Maszk
9. Zaklatás
10. Frankenstein

Bear's TOP 10

1. Genesia
2. K240
3. Battle Bugs
4. Doom II
5. Doom I
6. Populous II
7. Space Crusade
8. Sim City
9. Push Over
10. UFO

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Gallup Weekly Report alapján készült.